Nintendo powered by ファミ通
SPECIAL ISSUE ［週刊ファミ通1/22号増刊］

任天堂全面協力

ファミ通64（ロクヨン）



490円

先走りスクープ **マリオゴルフ64（仮題）**



まだまだ深い **ゼルダの伝説＆時のオカリナ**

宮本茂本気の本気インタビュー

64を買わないと損するこれだけの理由

ドラゴンクエストモンスターズ

●このゲームで遊べ
●ニンテンドウ64 ●ゲームボーイ ●ニンテンドウパワー
～ゲームマシン別ソフトセレクション～





ピカチュウげんきでちゅう
ポケモンカードGB

バンジョーとカズーイの大冒険
F-1 WORLD GRAND PRIX

ニンテンドウオールスター! **マリオパーティ**
大乱闘スマッシュブラザーズ

GameWave
毎週水曜深夜
TV東京／大阪／
愛知で絶賛放映中

黙って買っとけ64

©SUSUMU MATSUSHITA COMPANY ©Nintendo / HUDSON SOFT / Ambrella(Marigul) / Creatures inc. / GAME FREAK inc. / Rare.Game by Rare. / HAL Laboratory,Inc. / VIDEO SYSTEM Co.,Ltd. / PARADIGM ENTERTAINMENT INC. / NINTENDO ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.
AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP LICENSED BY FORMULA ONE ADMINISTRATION LIMITED.

Nintendo®

NINTENDO64

ゲームでしか味わえない感動がある。



THE LEGEND OF ZELDA®

ゼルダの伝説 時のオカリナ







11.21 sat IN STORE 6,800 yen (税別) ◆1人用 ◆3DアクションRPG ◆振動パック対応 ◆バックアップ機能付き

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地

任天堂テレホンサービス　東京 (03) 3540-9999／大阪 (06) 376-3355／京都 (075) 525-3444／名古屋 (052) 586-3000／岡山 (086) 255-2130／札幌 (011) 612-4144

インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®

と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。 ©1998 Nintendo


ゼルダの伝説®
夢をみる島DX
Nintendo®
GAME BOY COLOR
つぎのゼルダはゲームボーイカラーで！
12月12日(土)発売
希望小売価格 ¥3,500(税別)
アクションアドベンチャーゲーム
カラー対応になって新たな謎・新たなイベントも加わった「夢をみる島」の世界
ゲームボーイカラーが表現する美しい色彩
ボクとコイツは、ちがう イロ！
ボクがアカなら、コイツはアオ！
ゲームボーイカラーだけの隠しダンジョン
Ⓐプリント
Ⓑもどる
記念写真を撮って、ポケットプリンタで出力
すべてのGAME BOY共通
ゲームボーイ & カラー共通ソフト
今、伝説が目覚める
ハイラルへと向かう航海の途中、嵐に巻き込まれたリンクが流れついたのは、
『風のさかな』と呼ばれる神が眠る、不思議な島だった——。
見知らぬ南国の島・コホリントで、リンクの冒険が再び始まる！
●本品は全てのゲームボーイシリーズ本体で使用できますが、「ゲームボーイカラー」を使用しない場合は白黒画面になります。
●本品は「ゼルダの伝説　夢をみる島」をゲームボーイカラー用にアレンジしたものです。
ゲームボーイカラー
GB ゲームボーイ
スーパーゲームボーイ対応
ポケットプリンタ対応
GAME BOY・ゲームボーイは任天堂の登録商標です。©1998 Nintendo
任天堂株式会社 本社 〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス 東京(03)3540-9999/大阪(06)376-3355/京都(075)525-3444/名古屋(052)586-3000/岡山(086)255-2130/札幌(011)612-4144
インターネットの任天堂ホームページ http://www.nintendo.co.jp/



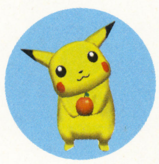
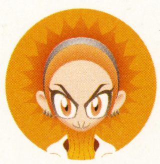
MEDIA FACTORY
GAME BOY COLOR
B・B-daman BAKUGAIDEN
ビクトリーへのみち
「Bビーダマン爆外伝」が
新感覚パネルダンジョンロープレで登場！
ビーダ戦士をあやつって、
パネルをめくりながら進めよう、
過去〜現代の時代の謎を解きながら、
ダークビーダをやっつけろ！
時空を超え、進化・合体して、
ビーダシティを守れ!!
「進化／合体」が
バトルをもっと楽しくする！
『進化／合体』に必要な
アイテムを探して、パワーアップ。
ゲームオリジナルのメイルやアーマーも登場するぞ。
「通信対戦」&「アイテム交換」
通信ケーブルを使えば、
2人でバトルやアイテム交換ができる。
通信対戦でしか手に入らないアイテムもあるぞ。
Bビーダマン爆外伝
Bビーダマン爆外伝 〜ビクトリーへのみち〜
ジャンル／パネルダンジョンロープレ ©MEDIA FACTORY/MK ©HUDSON SOFT/TAKARA
ゲームボーイは任天堂の登録商標です。
ゲームボーイカラー
ゲームボーイ
スーパーゲームボーイ対応
通信ケーブル対応
希望小売価格 3980円（税抜）
1月29日(金)発売予定
ゲームボーイ & カラー共通カートリッジ
●販売元／株式会社メディアファクトリー 〒150-0002 東京都渋谷区渋谷3-3-5 モリモビル ●ユーザーサポート／TEL03-5469-4880 受付時間:月〜金曜日（祝日除く）10:00〜16:00






目次
CONTENTS





[週刊ファミ通1999年1月22日号増刊]
ファミ通64

COVER

キャラクターデザイン／松下進
イラストレーション製作／前田裕幸
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)
エアブラシ／川崎秀紀
(SUSUMU MATSUSHITA COMPANY)

デザイン／村田順一

Nintendo powered by ファミ通

発行/株式会社アスキー ©アスキー1999 本誌記事の無断転載を禁じます。

マリオのゴルフ

スクープ最新情報

64&GB 春に笑う

秋以降、がぜん活気づいているニンテンドウ64とゲームボーイ。この勢いはやむことなく、来年の春を待つ新作が動き出している。いまから期待エネルギーをためて、発売にそなえておこう。

- マリオゴルフ64（仮題）
- ニンテンドウ オールスター！ 大乱闘 スマッシュブラザーズ
- 牧場物語2
- 爆BOMBERMAN2
- ときめきメモリアル POCKET 〜スポーツ編 〜校庭のフォトグラフ 〜カルチャー編 〜木漏れ日のメロディ
- Bビーダマン爆外伝
- ニンテンドウ64・ゲームボーイ・ニンテンドウパワー 新作スケジュール表

マリオゴルフ64（仮題）

メーカー／任天堂　ジャンル／スポーツ　価格／未定　発売日／'99年　対応周辺機器未定

任天堂ゴルフゲームメモリアル



'84年 ゴルフ

ファミコン本体が発売されたのが'83年。その翌年に登場した『ゴルフ』は、大人も遊べる定番ゲームとして100万本を越えるヒットとなった。BGMすらないシンプルさは、いま見ると新鮮。しかし当時のゲームファンが熱中するには十分なゲームだった。



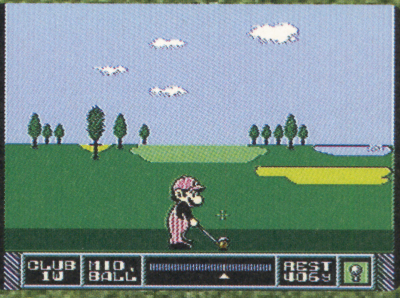
'87年 ゴルフ JAPANコース

ファミコンディスクシステムに対応した任天堂ゴルフ第2弾。玩具店に設置されたディスクファクスというシステムを使って、全国規模のトーナメントが開催されたのを知ってるかな？　4人プレイが可能になり、細かい技も使えるようになった。



'87年 ゴルフUSコース

こちらもディスクシステム用のゲームで、『JAPANコース』の4ヵ月後に登場した。画面のデザインがすっきりし、ショットの爽快感も増した。アクロバティックな難コースや奇コースが多く、コンピューターゲームならではのゴルフが楽しめた。



'91年 マリオオープンゴルフ

ファミコン用カートリッジソフト。ゴルフゲームとしての完成度は高いが、前年にスーパーファミコンが発売されていたこともあって、知る人ぞ知る隠れた名作的な存在となった。のちのゴルフゲームに与えた影響の大きさは、はかりしれない。

©Nintendo 1984,1987,19911998

が8年ぶりに帰ってくる!

野原を駆けまわったりカートでレースをするだけがマリオだと思ってもらっちゃ困る！　あのマリオっておやじ、じつはけっこうなゴルファーなんだな。とはいえ、マリオが最後にゴルフコースに出たのは'91年。若い読者が知らなくたって無理はない。で、近い将来N64で登場する『マリオゴルフ64（仮題）』の実体を、開発中の極秘写真から大推理した！



独断推理　1

●舞台はあの世界？

いかにもN64っぽい夕焼け空をバックに、目のついた山や、見覚えのある地形があるのがわかるでしょ。そう、マリオの世界のアレ。N64のゲームでは、たとえ背景であっても画面のなかで見える場所には行けるケースが多い。ってことは……期待がふくらむよな。



独断推理・2

●操作系統は正統派

ゴルフ場の地形の起伏を表現するのに、N64ほど適したマシンはほかにない。フェアウェイの美しさやグリーンのアンジュレーションがリアルに再現されそうだ。また、ボールの打点の微妙なコントロールには3Dスティックが威力を発揮することになるだろう。さらに4つのCボタンがゴルフゲームに欠かせない視点変更に役立ちそう。奇をてらわない、シンプルかつ初心者にもやさしい操作系になるはず。



独断推理・3

●登場ゴルファーに特色あり

主役のマリオ以外にも大勢のキャラクターが登場する、にぎやかなラウンドが楽しめそうだ。キノピオやピーチ姫は飛距離こそ出ないけどショットが正確そうだとか、パワーならドンキーだろうとか、いろいろな想像ができるよね。ほかにもクッパ、ヨッシー、ルイージなどの『マリオカート64』の出演メンバーが登場しそうな予感。さらにパックンフラワーやワープ土管……。

ゲームボーイカラー版の制作も進行中?



こんどの『マリオゴルフ』はN64版だけじゃないらしい。なんと、ゲームボーイ版の制作も進行中で、双方が64GBパックでつながるという噂が。64GBパックといえば、ゲームボーイの『ポケットモンスター』とN64の『ポケモンスタジアム』のカップリングが有名。ゲームボーイで育てたポケモンを、N64で戦わせるというシステムだったよね。

このパターンが応用されれば、ゴルフの楽しみかたが格段に広がる！



⬆ご存じ64GBパック。ゲームボーイでひとりひとりが鍛えあげたゴルファーを持ち寄って、N64のコースで技を競うことになるのだろうか。そうすると人によってやり込みぐあいがちがうから不公平になるって？　いやいや、ゴルフにはハンデキャップって便利なものがあるんですよ。ま、どれほど驚かされるしかけがあるのか、楽しみに待ってましょう。

ゴルフファンもマリオファンも満足させます。

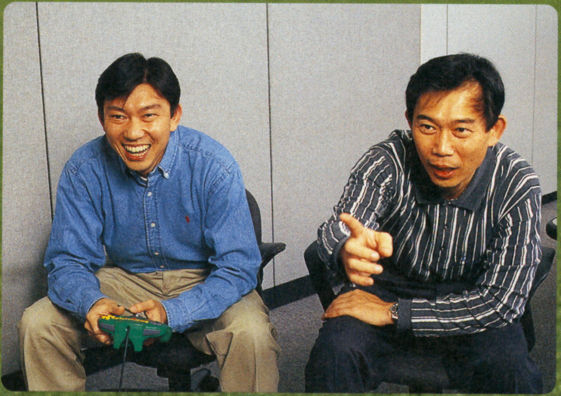
マリオゴルフ64(仮題)開発担当キャメロットインタビュー

今回、任天堂とがっちりタッグを組んでいるのが、キャメロットという会社。社長と副社長のおふたりにマリオ、ゴルフそしてN64について聞いてきた。

──キャメロットが『マリオゴルフ64』(仮題、以下『マリオゴルフ』)の制作に取り組んでると聞いて、驚いてお話を聞きにきました。

高橋宏之(以下宏之) もともとディスクシステムの『ゴルフJAPANコース』・『USコース』のファンだったんですよ。それまでのゴルフゲームは、本物のゴルフが好きな人間にはものたりなかったんで。

高橋秀五(以下秀五) 本物のゴルフコースに出ないと味わえない臨場感、それに加えて、本物のゴルフでもそうそう出会えないような感動



⬆右・高橋宏之キャメロット社長、左・高橋秀五キャメロット副社長。プロフィールは78ページを見てちょーだい。

を味わえたのが、任天堂の一連のゴルフゲームでした。

宏之 『マリオオープンゴルフ』を含めてね。家でしょっちゅう遊んでたんだけど、新しいゲームマシンがどんどん出てきて。でもゴルフゲームが任天堂から出なかったから……。

秀五 で、新しいゲームマシンで動くゴルフゲームを自分たちで作ろうって。

──その成果が……(下段の記事参照)。

秀五 じつは、大好きだった『マリオオープン』を目標にして作ったんですよ。

宏之 今回、『マリオゴルフ』を自分たちで作れることになったのは非常に光栄です。マリオという金看板のプレッシャーも大きいですが、ゴルフもゲームもこんなに楽しいぞ！　って言えるゲームにしたいですね。

──ところで、ニンテンドウ64というマシンの手応えはいかがですか？

秀五 使いこなすのは難しいし、作り手が試される面もあるけど、ぼくらにとってはすごくやりがいのあるハードですね。

宏之 うちはN64に向いてると思います。

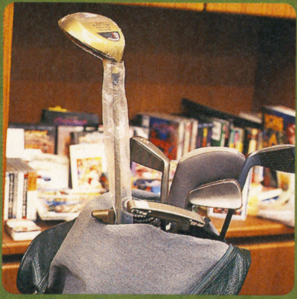
秀五 『ゼルダの伝説』や『バンジョーとカズーイの大冒険』、すごいですよ。この2本に共通しているのは、「ゲームのためにポリゴンをどう使えばいいのか」ということに前向きに取り組み続けてきた会社の作品だということ。

宏之 知恵をしぼって、『ゼルダ』とは違ったすごいものを作るのがぼくらの命題です。作り手がどれだけ頭を使っているかをプレイヤーは楽しみたいんだと思いますし。

──そういえば、おふたりとも大のゴルフ好きですよね。

宏之 ゲーム業界でぼくらほどゴルフを愛してる人間もいないんじゃないかな(笑)ゴルフはものすごくおもしろいゲームなんです。条件さえ合えば100人が100人はまる。そのおもしろさをゲームによって広められれば、と。だからと言って、ゴルフシミュレーターは作りたくないんです。ゴルフって、すごく感覚的なものだから。

秀五 けっして機械的なものじゃない。自分で思いどおりのショットが打てたときなんか、飛んでるボールに炎のしっぽが見えたりね。ゴォォオーーーって(笑)。そんな感覚を盛り込んだゲームにしたいですね。



⬅キャメロットの社長室には、なぜかゴルフクラブ一式が常備されている。ゲームとゴルフ双方への常軌を逸するほどの愛情が産む作品に期待すべし。

宏之 それと、ゴルフって本来は4人でやるゲームなんですよ。最初からパーティーゲームの要素があるんです。RPGともすごく似ていて、18番ホールまでまわると自分ならではのストーリーができあがる。

秀五 調子が悪ければ、パーティーのなかの僧侶が"がんばれ"って応援してくれたり、調子が良すぎると魔法使いがじゃましたりね(笑)。

宏之 だからこんどの『マリオゴルフ』は、家族で楽しんでほしいし、友だちを呼んで遊んでほしいです。

秀五 マリオを目印に遊んでくれる人も、ゴルフが好きで選んでくれる人も、両方とも満足できるゲームにしますよ。

(11月下旬　東京・キャメロットにて収録)



WHAT's キャメロット

「ゲームは暇つぶしの道具じゃない」と熱く語ってくれた高橋宏之氏と秀五氏。ふたりはゲーム業界では著名な名物兄弟で、とくに、兄の宏之氏は『ドラゴンクエスト』の制作にも参加していた歴戦の勇者だ。彼らがキャメロットを設立したのは4年まえ。以来、特定のハードに固執することなく、高い技術力と自由な発想で創り出された同社の作品は、数多くのファンを魅了し続けている。代表作は『ビヨンド・ザ・ビヨンド』、『みんなのGOLF』(プレイステーション)、『シャイニング・ザ・ホーリィアーク』、『シャイニング・フォースIII シナリオ1〜3』(セガサターン)など。

シャイニングフォースIII シナリオ3



⬆固定ファンの多いシミュレーションRPGシリーズ最新作。3作で完結する壮大なストーリーが魅力。

みんなのゴルフ



⬆名前どおり誰もが楽しく遊べるゴルフゲーム。累計発売本数が150万本を越えた怪物ゲームだ。

©Nintendo 1998/SEGA ENTER PRISES,LTD.,1992,1993,1997,1998/1997 Sony Computer Entertainment Inc

人気キャラクター白昼堂々の大乱闘!?



ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ

メーカー／任天堂　ジャンル／アクション　価格／未定　発売日／未定　振動パック対応



なんだか過激なタイトルがついてるけれど、むしろ"仲良くケンカしな"って表現のほうがピッタリくる対戦ゲームなんですよ、このソフトは。

叩く

⬇相手を叩くときはAボタン。3Dスティックを倒しながらAボタンを押せば、大ダメージを与える"強攻撃"が出る。簡単だね。

Aボタンだけなら



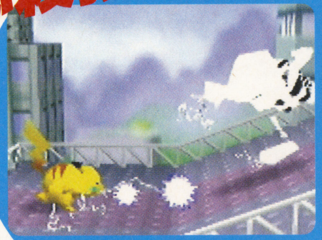
弱攻撃だけど…

3Dスティック+Aボタンで



スマッシュ攻撃だ!!

必殺技だ!!



⬆それぞれのキャラクターは、特徴的な3種類の必殺技を持っている。うまく使えば、ピンチも切り抜けられるぞ。

⬇相手を投げることもできるのだ。Zトリガー＋Aボタンで相手をつかんだら、3Dスティックを倒して投げろ！



ポイっと投げちゃえ〜

マリオ



ドンキー



リンク



サムス



おなじみのキャラクターたちによる夢の共演が実現！　それが、最大4人で遊べる対戦型アクションゲーム、『ニンテンドウオールスター！　大乱闘スマッシュブラザーズ』だ。ルールは単純明快、相手を吹っ飛ばしてステージの外に落っことせば勝ち。簡単な操作でいろんな技が出せちゃうし、楽しいやらかわいいやら熱いやらで、とにかくもうたまりませんッ!!



⬆4人とも同じキャラクターで闘うことも可能だぞ。ちなみに最初に使えるのは8人だけど、セレクト画面の両脇にある"？"の表示が気になるよね!?

ヨッシー



カービィ



ピカチュウ



フォックス



アイテムも使えるぞ



⬆対戦中には、いろんな効果が隠されているアイテムが出現する。速攻で拾って、ガンガン使っていくのだ！

おめでとう!!



⬆この対戦で勝利を収めたのはカービィさんでした。闘いが終わればノーサイド。後ろにいるほかのみんなが、拍手で勝者を祝福してくれるのだ。

はじいて吹っ飛ばしちゃえ



⬆ダメージ値がたまるにつれて、飛んでいく距離も大きくなるのだ。飛ばされた人は星となっちゃいました。いとあわれ。

ⓒ1998 Nintendo/HAL Laboratory Inc　キャラクター：ⓒ1998　Nintendo, HAL Laboratory Inc, Creatures inc, GAME FREAK inc

シリーズ最高傑作!! 土にまみれる喜び!

牧場物語2

メーカー／パック・イン・ソフト　ジャンル／シミュレーション　価格／6,800円　発売日／'99年2月発売予定



前作では動物を育てられたけど、なんと今回は動物以外に昆虫も捕まえることができるとか。カブトムシやクワガタムシも捕まえられるかな？

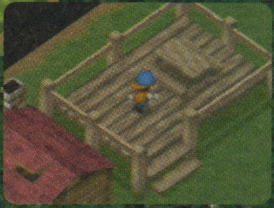


経営の喜び!

スーパーファミコンでの発売以来、根強い人気を誇っていた『牧場物語』の最新作がN64で登場するのだ。前作で好評を得た牧場を経営していくという基本的なシステムはもちろんそのまま。荒れた土地を耕し、作物に水を与え収穫していくことの喜びをまた味わうことができ、さらに、今作にはそれ以外にも新しい要素がいろいろ詰め込まれてるぞ。



⬆刈る、耕すなどのアクションも、使いこめばレベルアップするのだ。



⬇家の増築以外にも、テラスなどを設置することもできちゃうのだ。

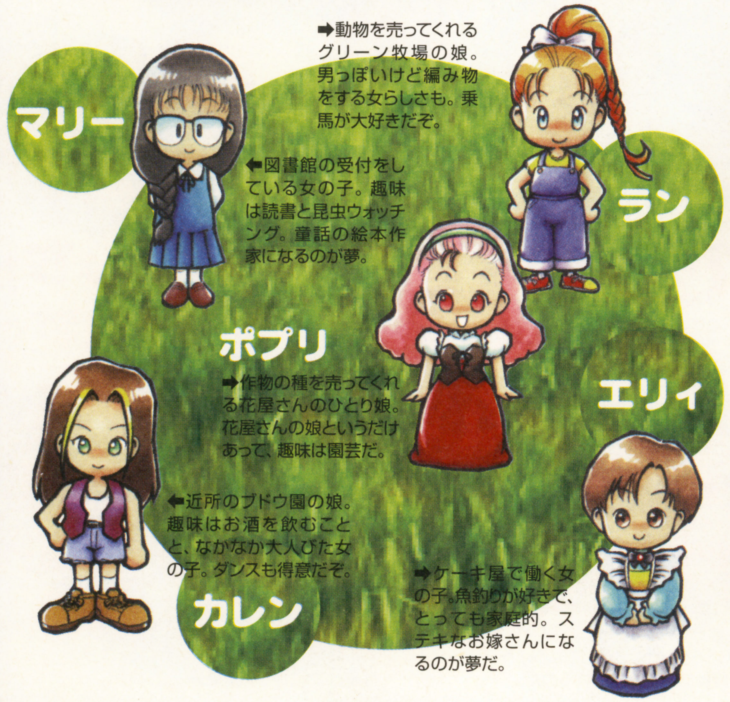
便利なリュックサック



⬆道具や収穫した作物は、背中に背負ったリュックサックにしまえるぞ。これで仕事がスムーズにできるようになった！

今回は女の子と結婚できる!

今作では登場する人物が50名以上と前作に比べ大幅に増え、すべての人物に主人公との友好度のパラメーターが存在するぞ。その人物のなかから結婚相手になるのは下の彼女たち5名。自分が結婚する以外にも秘密があるらしいのだが……。



マリー　⬅図書館の受付をしている女の子。趣味は読書と昆虫ウォッチング。童話の絵本作家になるのが夢。

ラン　➡動物を売ってくれるグリーン牧場の娘。男っぽいけど編み物をする女らしさも。乗馬が大好きだぞ。

ポプリ　➡作物の種を売ってくれる花屋さんのひとり娘。花屋さんの娘というだけあって、趣味は園芸だ。

カレン　⬅近所のブドウ園の娘。趣味はお酒を飲むことと、なかなか大人びた女の子。ダンスも得意だぞ。

エリィ　➡ケーキ屋で働く女の子。魚釣りが好きで、とっても家庭的。ステキなお嫁さんになるのが夢だ。

イベントも盛りだくさんだ!!

前作であった卵祭りなどのお祭りイベントもパワーアップ。全部でなんと20種類以上のお祭りが楽しめるのだ！　さらに、そのお祭り以外にも様々なイベントが盛りだくさん。ドッグレースや草競馬といったギャンブルをすることもできるのだ。

盛り上がり中



⬆村じゅうのひとたちが楽しむ草競馬。女の子もきてるから、ここで好印象を与えておくといいかも。

どれに賭けるか?



⬆アイテムと交換できるメダルを賭けることができる。もちろん、珍しいアイテムもあるぞ！

走れ走れ!



⬆熱いデッドヒートが繰り広げられるレースシーン。グリーン牧場のランの育てた馬も走っているぞ。

出るしかない!



⬆自分の馬を大事に育てていけば、草競馬に出場することもできる。愛情が大切なのだ。

©1998 Victor interactive Software Inc./Marukome

こんどの爆発はとんでもない大爆発だ!!



爆BOMBERMAN2

メーカー／ハドソン　ジャンル／アクション　価格／未定　発売日／'99年4月



ファミコンでの登場以来、根強い人気を誇るこの『ボンバーマン』シリーズ。『ロードランナー』の敵だったのを知ってる人って、いる?

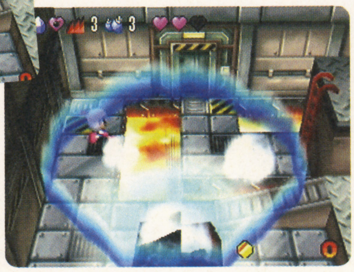
木っ端微塵重視!!

立体的なステージがとても斬新だった『爆ボンバーマン』の最新作でも、基本的なシステムは同じ。もちろん、前作で使うことのできた、ボムキック、ボム投げ、溜めボムといった各種ボム攻撃は今作でも健在。なかでも、溜めボムはボタン連打ではなく、ボタンを押しっぱなしにすることで溜めることができるようになったから非常に使いやすくなったのだ。さらに、その破壊力も格段にパワーアップしているぞ!

溜めて使えば…　大爆発!!



⬆↗➡Bボタンでボムを持ち上げたら、Aボタンを押して溜め開始。ボムが大きくなればなるほど威力も増していくぞ。



新登場の新型ボムを使いこなせるか?

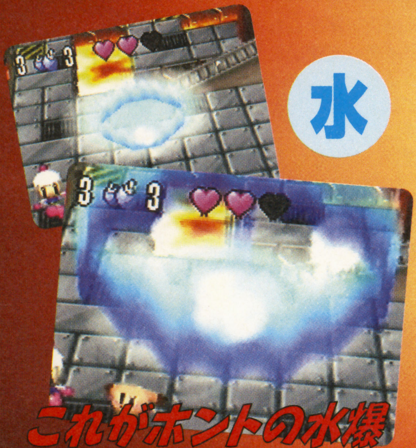
今作からは前作で使えたボムのほかにも新しいボムが多数登場するぞ。この新しいボムには属性というモノが存在し、その属性によって爆発の仕方が変化していくのだ。さらに、ステージによっては特定の属性のボムを使わないといけない場面も存在するので、パズル要素が前作よりもパワーアップしているのだ。状況に応じたボムを使い分けることが、非常に重要になりそうだね。

炎　これがノーマル



⬅この炎の属性のボムがノーマルのボム。『ボンバーマン』シリーズではおなじみの爆風だね。

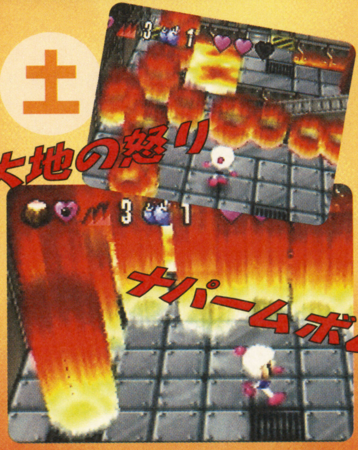
水



これがホントの水爆

⬆かなり大きな爆発をする水属性のボム。炎を消したり、水面を凍らせることができるのだ。これで水に囲まれた場所も移動できるぞ!

土　大地の怒り



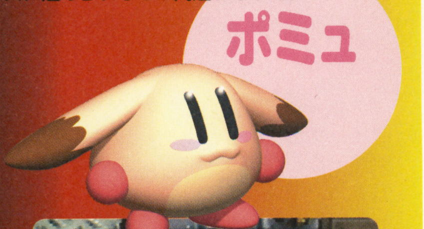
ナパームボム

⬆地中から火柱が何本も噴き上がる土属性のボムで、炎属性のボムのように十字の形で爆発していく。見た目もハデで威力も高そうだ。

お助けキャラも登場!!

ボンバーマンの冒険をサポートしてくれるお助けキャラクター、ポミュも登場。しかもこのポミュは冒険を進めながら育成することができ、成長していくといろいろな形態に進化するのだ。ちなみに、ポミュは攻撃を受けても気絶するだけでやられないうえに、2プレイヤーでの操作が可能。息の合ったプレイヤー同士でプレイしていけば、冒険をスムーズに進められるのは間違いなしだ。

ポミュ





⬆ボンバーマンの後ろをチョコチョコと歩くポミュ。置いた爆弾を運んでくれたりとか、いろんな使いかたができそうなのだ。

ⓒ1999 HUDSON SOFT

24時間ときめきまくるしかないでしょ!!

ときめきメモリアルPOCKET スポーツ編 校庭のフォトグラフ・カルチャー編 木漏れ日のメロディ

メーカー／コナミ　ジャンル／恋愛シミュレーション　価格／4,300円　発売日／'99年2月11日発売予定　バックアップカートリッジ

僕のポケットで詩織ちゃんが!

全国のメモラー大期待のゲームボーイ版『ときめきメモリアル』は、スポーツ編とカルチャー編で登場する女の子が変化するのがポイントだけど、ファンならやっぱりどちらももプレーしちゃうよね。ちなみに、通信ケーブルを使った新機能も加えられるという点も見逃せない。いったいどんなデータのやりとりができるのかな?



⬅基本システムは、初代『ときメモ』と同じ。自分を磨き、デートを重ねて女の子たちのハートをつかむのだ。



⬅片桐さんはカルチャー編、清川さんは当然スポーツ編に登場だ。詩織ちゃんや好雄、伊集院などはどちらにも登場するのだ。

新登場のキャラクター

3学期から留学してくるパトリシアは留学直後のため友だちがいない寂しがり屋の女の子。きらめき高校のライバルである末賀高校の生徒、宗像尚美は吹奏楽部に所属している。このふたりはスポーツ編に登場する。カルチャー編には正義感が強くて曲がったことが大嫌いな和泉恭子が登場だ。



あのテレビシリーズがついにゲームに!?

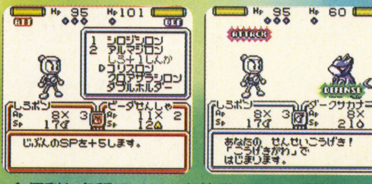
Bビーダマン爆外伝

メーカー／メディアファクトリー　ジャンル／RPG　価格／3,980円　発売日／'99年1月発売予定



ビーダ戦士が大活躍だ!

人気キャラのBビーダマンたちが、ダークビーダたちから世界を守るため、ビーダ戦士となって戦うこのゲーム。パネルで構成されたフィールドを進んでいき、ダークビーダたちを倒していこう。パネル上では戦闘以外にも、アイテムを手に入れたりといったいろいろなイベントも発生するぞ。



⬆便利な各種アイテムを使用するかを選択してバトル開始。攻撃側と防御側の行動が終わったら1ターン終了。途中でメンバーの交代もできるぞ。

アイテムを有効に使おう

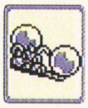
使用できるアイテムは、体力の回復やアイテムの回収ができるアシストアイテムや、攻撃回数や攻撃力をあげられるコンボアイテム。さらにビーダ戦士を進化させてくれる進化アイテムなどがあるぞ。こういったアイテムを使いこなせば、戦闘を有利に進めることができるぞ。ただし、これらのアイテムを使ったときにわりこみアイテムを使われてしまうと、そのアイテムの効果が無効になってしまうので注意しよう。



あかエネルギー
⬅各ビーダ戦士たちに応じた属性の進化アイテムを使えば、1段階進化しパワーアップするのだ。



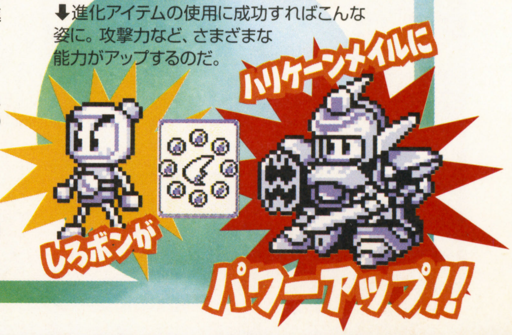
しらさぎロン
⬅回復も属性にも応じたアイテムが必要だ。これは白属性のキャラの体力を回復するしらさぎロン。



ダブルホルダー
⬅攻撃を補助するコンボアイテムも重要なアイテム。これは攻撃回数を増やせるダブルホルダーだ。

さらにこんなコトも!

⬇進化アイテムの使用に成功すればこんな姿に。攻撃力など、さまざまな能力がアップするのだ。



©1994 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED　©MEDIAFACTORY/MK ©HUDSON SOFT/TAKARA

ニンテンドウ64・ゲームボーイ・ニンテンドウパワー新作スケジュール表

※表の価格には消費税は含まれていません。

●ニンテンドウ64

発売日	タイトル	●メーカー	●ジャンル	●価格
1月下旬	Parlor! PRO64 パチンコ実機シミュレーションゲーム	●日本テレネット	●シミュレーション	●価格未定
1月15日	Jリーグ タクティクスサッカー	●アスキー	●シミュレーション	●7800円
1月	SD飛龍の拳伝説	●カルチャーブレーン	●アクション	●6480円
2月19日	超スノボキッズ	●アトラス	●スポーツ	●6800円
2月26日	WIN BACK	●コーエー	●アクション	●7800円
2月上旬	牧場物語2	●パック・イン・ソフト	●シミュレーション	●6800円
2月下旬	トップギア・オーバードライブ	●ケムコ	●レース	●6980円
3月	64大相撲2	●ボトムアップ	●スポーツ	●価格未定
4月	PDウルトラマン バトルコレクション64(仮題)	●バンダイ	●シミュレーション	●価格未定
今冬発売	オウガバトル3 Person of Lordly Caliber	●クエスト	●シミュレーション	●価格未定
	エクストリームG2	●アクレイムジャパン	●レース	●価格未定
	テュロック2	●アクレイムジャパン	●アクション	●価格未定
'99年春	シャドウゲイト64(仮題)	●ケムコ	●アドベンチャー	●価格未定
	悪魔城ドラキュラ黙示録	●コナミ	●アクション	●価格未定
	実況パワフルプロ野球6	●コナミ	●スポーツ	●価格未定
	サイレントサマーストーリーズ	●コナミ	●シミュレーション	●価格未定
	ハイブリッドヘブン	●コナミ	●RPG	●価格未定
	レブ・リミット	●セタ	●レース	●価格未定
	新世紀エヴァンゲリオン	●バンダイ	●アクション	●価格未定
	トニックトラブル	●UBIソフト	●アクション	●価格未定
	フライトシミュレーター(仮題)	●ビデオシステム	●シミュレーション	●価格未定
発売日未定	エルテイル(仮題)	●イマジニア	●RPG	●価格未定
	ズール～魔獣使い伝説～	●イマジニア	●RPG	●価格未定
	超空間ナイタープロ野球キング2	●イマジニア	●スポーツ	●価格未定
	ウルトラベースボール64 実名版(仮題)	●カルチャーブレーン	●スポーツ	●価格未定
	プロ麻雀「兵」64	●カルチャーブレーン	●テーブルゲーム	●6980円
	走れボクの馬	●カルチャーブレーン	●シミュレーション	●価格未定
発売日未定	忍たま乱太郎64	●カルチャーブレーン	●アクション	●価格未定
	GIステイブル	●コナミ	●シミュレーション	●価格未定
	NBA IN THE ZONE2	●コナミ	●スポーツ	●価格未定
	Cu-On-Pa(クオンパ)	●ティーアンドイーソフト	●パズル	●価格未定
	ニンテンドウオールスター! 大乱闘スマッシュブラザーズ	●任天堂	●アクション	●価格未定
	カービィのエアライド(仮題)	●任天堂	●アクション	●価格未定
	マリオゴルフ64(仮題)	●任天堂	●スポーツ	●価格未定
	コンカーズクエスト(仮題)	●任天堂	●アクション	●価格未定
	64ウォーズ	●ハドソン	●シミュレーション	●価格未定
	ロボットポンコッツ	●ハドソン	●RPG	●価格未定
	金田一少年の事件簿(仮題)	●ハドソン	●アドベンチャー	●価格未定

●ニンテンドウ64DD

発売日	タイトル	●メーカー	●ジャンル	●価格
発売日未定	MOTHER3	●任天堂	●RPG	●価格未定
	キャベツ(仮題)	●任天堂	●シミュレーション	●価格未定
	ゼルダの伝説DD(仮題)	●任天堂	●RPG	●価格未定
	ウルトラドンキーコング(仮題)	●任天堂	●アクション	●価格未定
	シムシティー64(仮題)	●任天堂	●シミュレーション	●価格未定
	スーパーマリオ64-2(仮題)	●任天堂	●アクション	●価格未定
	スーパーマリオRPG2(仮題)	●任天堂	●RPG	●価格未定
	ファイアーエムブレム64(仮題)	●任天堂	●シミュレーション	●価格未定
	ポケモンスナップ	●任天堂	●その他	●価格未定
	マリオアーティスト タレントメーカー	●任天堂	●その他	●価格未定
	マリオアーティスト ピクチャーメーカー	●任天堂	●その他	●価格未定
	マリオアーティスト ポリゴンメーカー	●任天堂	●その他	●価格未定

●ゲームボーイ

発売日	タイトル	●メーカー	●ジャンル	●価格
1月14日	がんばれゴエモン 天狗党の逆襲（仮題）	●コナミ	●アクション	●4300円
1月28日	Pachinko Data Card あたる君	●BOSSコミュニケーションズ	●シミュレーション	●4980円
1月29日	バックスバニー クレイジーキャッスル3	●ケムコ	●アクション	●3980円
1月下旬	ビーダマン爆外伝～ビクトリーへのみち～	●メディアファクトリー	●RPG	●3980円(予価)
2月11日	ときめきメモリアル POCKET カルチャー編 ～木漏れ日のメロディ～	●コナミ	●シミュレーション	●4300円
2月11日	ときめきメモリアル POCKET スポーツ編 ～校庭のフォトグラフ～	●コナミ	●シミュレーション	●4300円
2月上旬	化石創世リボーンII ～モンスターディガー～	●スターフィッシュ	●RPG	●3980円(予価)
2月	プロ麻雀 極GBII	●アテナ	●テーブルゲーム	●価格未定
	麻雀伝説「兵」	●カルチャーブレーン	●テーブルゲーム	●3980円
3月	決戦ビーストウォーズ ビースト戦士最強決戦	●タカラ	●アクション	●3680円(予価)
	王ドロボウ JING エンジェル	●メサイヤ	●RPG	●3980円(予価)
	王ドロボウ JING デビル	●メサイヤ	●RPG	●3980円(予価)
	飛龍の拳スタジアムGB SDバージョン	●カルチャーブレーン	●アクション	●3980円
	飛龍の拳スタジアムGB リアルバージョン	●カルチャーブレーン	●アクション	●3980円
	あにまるぶり～だ～3	●J・ウイング	●シミュレーション	●4500円(予価)
	ディノブリーダー3	●J・ウイング	●シミュレーション	●4500円(予価)
	ポケット電車2	●ココナッツジャパンエンターテイメント	●シミュレーション	●3980円(予価)
今冬発売	ハムスターパラダイス	●アトラス	●シミュレーション	●3980円
	シャドウゲイト リターン	●ケムコ	●アドベンチャー	●3980円
'99年春	カードキャプターさくら	●エム・ティー・オー	●アドベンチャー	●価格未定
	バーガーバーガーポケット	●ギャップス	●シミュレーション	●3980円(予価)
	アザーライフ アザードリームス(仮題)	●コナミ	●RPG	●価格未定
	ハイパーデカスロン(仮題)	●コナミ	●スポーツ	●価格未定
	パワプロポケット サクセス外伝(仮題)	●コナミ	●スポーツ	●価格未定
	ポケットGI ステイブル(仮題)	●コナミ	●シミュレーション	●価格未定
	ワールドサッカーGB2(仮題)	●コナミ	●スポーツ	●価格未定
	ビートマニア	●コナミ	●アクション	●価格未定
	ラリーチャンプ	●コナミ	●レース	●価格未定
	きせかえ物語	●パック・イン・ソフト	●RPG	●価格未定
	BLACK ONYX GB	●ビーピーエス	●RPG	●価格未定
	クイクイ パラダイス(仮題)	●魔法	●シミュレーション	●価格未定
	ポケット甲子園	●魔法	●スポーツ	●価格未定
発売日未定	対局将棋極GB	●アテナ	●テーブルゲーム	●価格未定
	シェラザード伝説	●カルチャーブレーン	●RPG	●3980円(予価)
	飛龍の拳コレクションGB	●カルチャーブレーン	●アクション	●価格未定
	もんすたあ★レース2	●コーエー	●RPG	●価格未定
	漢字BOY	●J・ウイング	●その他	●3980円(予価)
	ドンキーコングランド2	●任天堂	●アクション	●価格未定
	ポケットモンスター 金	●任天堂	●RPG	●価格未定
	ポケットモンスター 銀	●任天堂	●RPG	●価格未定

●ニンテンドウパワー

発売日	タイトル	●メーカー	●ジャンル	●価格
1月	POWERロードランナー(仮題)	●任天堂	●アクション	●2500円
	POWER倉庫番(仮題)	●任天堂	●パズル	●2500円
発売日未定	ぷぷる	●アクセラ	●パズル	●3000円
	ファイアーエムブレム(仮題)	●任天堂	●シミュレーション	●価格未定

極秘スクープ速攻出し

●このコーナーでは、締め切り間際に編集部に届いた新作ソフトの話題や極秘情報を、こっそり教えちゃうぞ。

●まずは任天堂のゲームボーイ用ソフト『ポケモンピンボール(仮題)』の情報。このソフトはゲームボーイカラーに対応しているうえに、特殊な"振動カートリッジ"が採用されるらしい。このおかげで、本体とカートリッジだけで振動つきのピンボールが楽しめちゃうみたいなのだ。でも、『ポケモン』といえば、やっぱりモンスター集めが楽しかったよね。この『ポケモンピンボール(仮題)』でも、なにかを集める楽しみが隠されていたりするのかな？

●つぎに、馬好きの人に朗報だ。競走馬育成シミュレーションゲーム『ダービースタリオン』のGB版『ダビスタGB(仮題)』が出るらしいのだ。しかも、何やら聞こえてくる噂では、どうやら通信ケーブル以外にも対応するアタッチメントがあるとか。ということは、たとえば「4人で馬を持ち寄って大画面で対戦」なんてことが実現したりして!?

●最後に、マリーガル方面から「マイク」という単語が聞こえてきた。このキーワードから連想されるのは、発売されたばかりのソフト『ピカチュウげんきでちゅう』だよね。もしかして、ほかにも音声認識システムを使ったゲームがある!? うーん、気になるね。



↑あの『ポケモン』がピンボールになって登場する！ でも、どんな感じでプルプルと振動するのかな?

※画面は『ポケットモンスター ピカチュウ』（GB）のものです

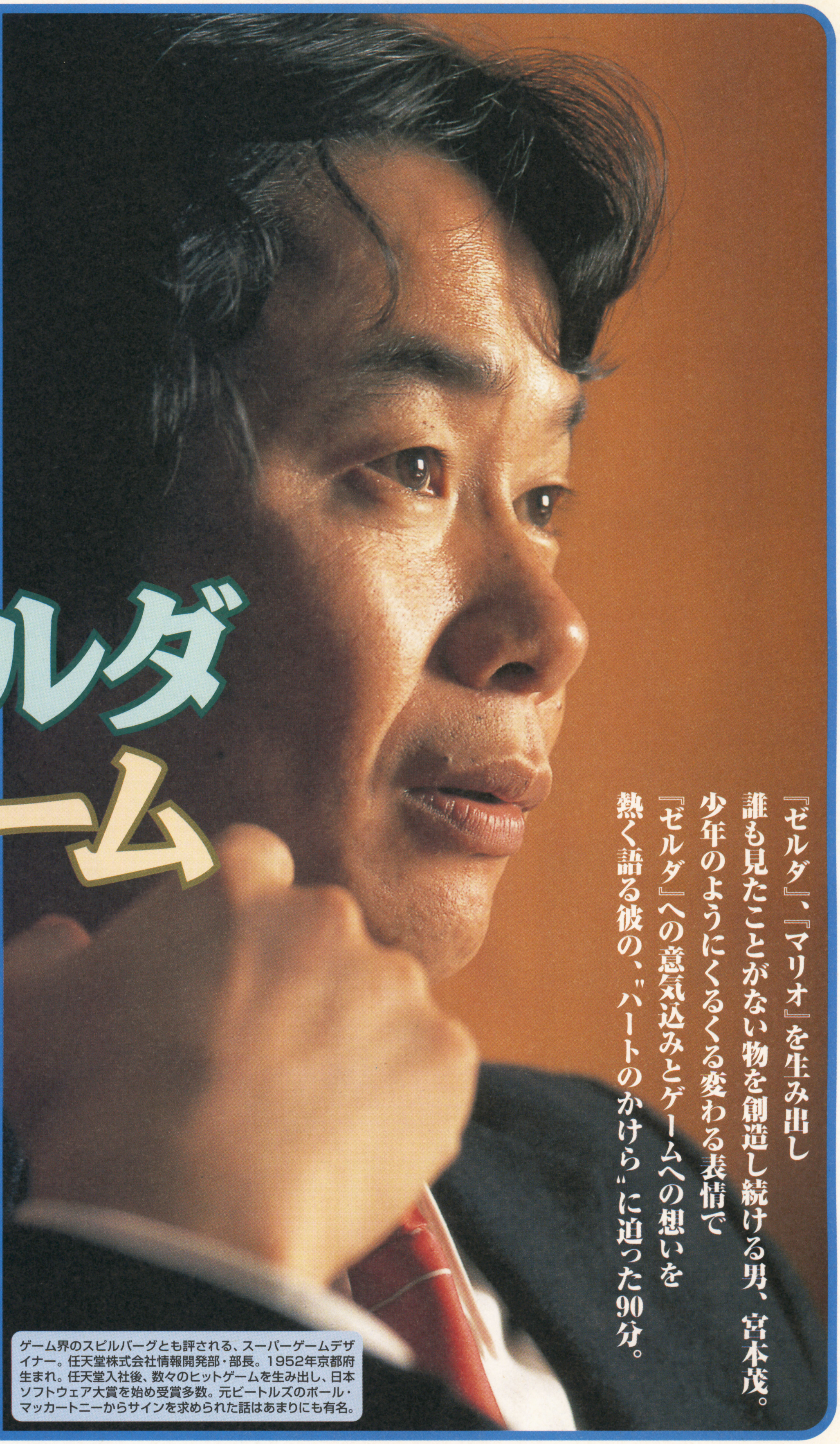


↑いつでもどこでも好きなときに、愛馬を育てられるようになる……至福のときがずーっと続くといいね。

※画面は『ダビスタ98』（NP）のものです

©1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ©ParityBit ©ParityBit/ASCII 1998

宮本茂 ゼルダゲームを語る



『ゼルダ』、『マリオ』を生み出し
誰も見たことがない物を創造し続ける男、宮本茂。
少年のようにくるくる変わる表情で
『ゼルダ』への意気込みとゲームへの想いを
熱く語る彼の、"ハートのかけら"に迫った90分。

ゲーム界のスピルバーグとも評される、スーパーゲームデザイナー。任天堂株式会社情報開発部・部長。1952年京都府生まれ。任天堂入社後、数々のヒットゲームを生み出し、日本ソフトウェア大賞を始め受賞多数。元ビートルズのポール・マッカートニーからサインを求められた話はあまりにも有名。



箱庭の中で時間が流れ、天候がうつろい、温度差が感じられるような、そんなクオリティーを求めました。

——今日は『ゼルダの伝説　時のオカリナ』のこのアイテムがどうだ、あのダンジョンがこうだというような話ではなく、ゼルダというゲームをとおして、宮本さんが考えられるゲーム論のような物をお聞かせいただければと思っています。まずは、今回の『ゼルダ』のテーマから教えていただけますか？

宮本　テーマ、いくつかあるんですが、ひとつはどのゲームにもくくられない新しい物を作る。これはもう、かなり大きなテーマですね。今回に限らずいつもそうなんですが、新しいことをやろうということにどん欲なスタッフの集団なんです、ウチは。どこかで見たようなゲームを作ろうとは絶対みんな思ってない。いまのゲームに不満……というか、満足しない部分を持っていて、そこを埋めようというのではなくて、まったくそうじゃない物を作ろうという意識、プライドをみんなが持って仕事をしている。それは、具体的に特定のどのゲームがどうのこうのというのじゃなくて、ひとつには（最近の傾向として）ゲームが自分でやる物ではなく、やらされるような物になっている。それからやっぱり同じようなタイプのゲームが多くなってる、とかね。僕がずっと言ってきた、「"映画"を作るスタジオとしてインタラクティブなメディアをやる人たちに集まってもらっているんやない。インタラクティブな"新しい物"を作るために、このスタジオを起こしているんや」、っていう考えがわりとスタッフ全体に理解されてて、そのエネルギー、モチベーションっていうのはすごかったですね。ちょっと、僕が押さえにかからなあかんくらいに（笑）。

——そのほかには、どんなテーマが？

宮本　今回の『ゼルダ』には、箱庭の中で時間が流れ、天候がうつろい、温度差が感じられるようなクオリティーを求めましたね。プレイヤーが"ハイラル"という国にいる実感をより強く持てるように。で、これを持ってもらうことがいちばん大事なんですよ。この実感さえ持ってしまえばその中で何をしようか、っていうことは適当に遊べればいい。その世界の中に入り込んで遊んでみたいっていうことがやっぱり、僕らのインタラクティブなメディアの魅力やと思っているんで。だから、ストーリーを読むとかそういうことには全然テーマを絞ってないんですよね、今回。まぁ、毎回そうですけれど（笑）。

——ストーリーを追っていくよりも、その箱庭の中で遊んでもらいたいということですね？

宮本　うん、まずバーチャルな箱庭があって、そこはプレイヤーにとって魅力的な場所で、さらにどんなキャラクターがいたら楽しいか、どういう出来事が起こってほしいか、っていうふうに身のまわりからだんだん世界を広げていくという作りかたをしました。だから、ストーリー担当者はいるんやけどもすごい粗末に扱われてて、ストーリーなんかいらんけど、ストーリー書いてくれ、と（笑）。

——（笑）

宮本　もちろん考えかたとしてね。ストーリー書く人っていうのは大事なんですけど、ストーリーのためにゲームが作られるんじゃなくて、ゲームのためにストーリーがある、という考えかたをしてる。で、それをもとに、地形スタッフがハイラルという国を練り上げてゆくわけです。もともと"ハイラル伝説"というゲームですからね。最初のゼルダには『ハイラルファンタジー　ゼルダの伝説』とタイトルがついてた。『ファイナルファンタジー』よりはるかまえに出てるんやけど。でも、けっきょくそっち（かっこいいカタカナ名）でなく、『リンクの冒険』とか、今回の『時のオカリナ』みたいな、ちょっと野暮ったい名前がついてる（笑）。

——今回もほかのタイトル案あったんですか？

宮本　うん、ありましたよ。『時空剣マスターソード』みたいなやつが。

——それ、ベタベタですねぇ（笑）。

宮本　今回のタイトルは、古くからいるスタッフに受けがいいんですよ。ゼルダらしいって。



——ストーリーのお話が出ましたが、今回の『時のオカリナ』は、時間軸からいうと、ディスクシステムの『ゼルダの伝説』のまえの世界、と考えていいのでしょうか？

宮本　そうですね。設定上はそうです。

——それは、いままでのゼルダファンのプレイヤーへのプレゼント、という意味を意識されて作り込んでいる？　それとも、一応つながってはいるけれど、という程度でしょうか？

宮本　つながりが変なままではおかしいので、っていうだけで、特別には考えてませんね。それよりも『ゼルダ』は、"表と裏"や"光と闇"といった二重の世界の構造を謎解きのために使うというシステムの歴史がある。それは今回も考えました。せっかくだから（ディスクシステム『ゼルダの伝説』の）子供リンクと（同『リンクの冒険』の）大人リンクの両方で遊んでみたいよねって（笑）。だから、時間軸を利用した構成にしましょうと。遊んでる側の感覚からすれば、ストーリーが複雑なために遊びがややこしくなったらイヤでしょうからね。自分が遊ぶ、自分が全部進めていくわけですから。一方的に語られるストーリーであれば、複雑怪奇な構造っていうのが魅力的なんでしょうけども、自分で進めるお話ですからね。

——なるほど、あくまで語られるストーリーではなく、自分で進めるガイドとしてストーリーはあると。

宮本　そう考えてます。映画じゃないんだから、ストーリーは優先じゃないっていうことで。



——今回、"Z注目"システムなどのせいか、アクションがかなりやさしくなっている感じがしたのですが、それはなぜでしょう？

宮本　やさしくなってると思ってもらえたら、ありがたいですね。ゼルダのお客さんの層って広いですから、女の子もいるし、70歳以上の人もおられたり。だから、「ゲームは難しいからダメだわ」って言われない『ゼルダ』。"ゲームは"っていうふうにくくられずに、"『ゼルダ』は"おもしろかったけどね、っていうふうに大勢の人に遊んでもらえたら、と。

——宮本さんから見て今回の『ゼルダ』の、ここがすごいぞ、っていうのはどこでしょうか？

宮本　これねぇ、自分で言うもんじゃないんですよ。スタッフから言わすと、ここが恥ずかしいぞ、あそこが恥ずかしいぞ、というのが山ほどあるんです。だから、これで極めましたよねぇとか、これで一段落ですよねって言われると、そうじゃなくて、まだやり残してることがいっぱいある。おしいですよ。もうね……3ヵ月くらいあったらもっともっとよくなるっていう、もったいないなぁと。一生懸命作った物が、水の泡になっている部分とかあるんですけれどね。

——もしその3ヵ月があったら、やってみたいこと、ぜひ直したいことなどを教えてください。



(仕様書に)たとえば家が3軒あって、"この世の物とは思えないデザイン"って書いてあったり(笑)。

宮本　もう、細かいところでいっぱいあって、どれとは言えないですけどね。たとえばもっと絵の質を磨く、たとえばひとりずつの細かい演技とかセリフの調整であったり。それから、馬を登場させるからには馬上の一騎討ちっていうのは絶対したかったんですけども、それが入らなかった。これはなかなかねぇ、残念だった。まぁ、もう 1ヵ月くらい自分でいちユーザーとして遊んでみると、まだまだアイデアが出てくるんでしょうけども(笑)。

――それらのことは、DD(ニンテンドウ64ディスクドライブシステム)で、ということになるんでしょうか？

宮本　うーん、DDではシステム上やれないですけれどね。正式な発表はされていませんが、DDが差さってる本体にいまのカセットを差すと、DD版っていう文字が出るようになっています。で、その状態でゲームをすると、ダンジョンの中身が変わって裏ゼルダが楽しめるっていうシステムにはなっているんですよ。メインのストーリーとかは何も変わらないです。謎解きのパターンがちょっと変わってるとか、全部のアイテムを持って、子供のダンジョンにチャレンジするとか、いろいろ考えられますよね。

――今回3Dになったわけですけれど、3Dになったことでよかった点、あるいは逆にすごい苦労した点などがあれば、教えてください。

宮本　(笑)どう言うたらいいのかなぁ、うーん。うん、ねぇ(軽いため息)、3Dになんかしなけりゃこんな苦労せえへんかったのにねぇ。いやホントに、平面のままでやっても『ゼルダ』はおもしろいのに。だからN64でメモリーも大きいんやから、そのまま作ろうか、っていう意見もあったし。けどまぁ、似たような『ゼルダ』を作り続けて何十年、っていうのも芸がないですしねぇ。新しいハードなんだから、新しいチャレンジをしていこうということですから。まぁ、苦労は買ってでも、ということなんでしょうか(笑)。若いうちにしとかなあかんしね。



――『ゼルダ』シリーズ、当初から12年取り組まれてきたわけですけれども、宮本さんの中では、こういうことを表現してみたいっていうのは、一貫しているんでしょうか。それともだんだん変わってきているんでしょうか？

宮本　うん、おもしろさの核っていう部分は、いっしょですよね。それは、ずーっと、変わってないですね。

――ずばり、宮本さんの考える『ゼルダ』のおもしろさの核とは？

宮本　やっぱり、プレイヤーが自分で工夫することとか、自分ひとりの力で物事が展開していく達成感。それから、自分の好奇心で何かを見つけていくおもしろさを、バーチャルな環境を使うことでお手軽に楽しめること、でしょうか。本当は、人生の中でとか、自然の中でリアルにやればいいことなんですよ。けど、現実では何度もやり直しはできない。ゲームのおもしろいところは、それを何度もくり返しやれる部分。で、そこの中で、自分も捨てたもんじゃないなって思える(笑)。人から見たらただ遊んでいるように見えても、子供心には実際冒険しているわけです。これは僕らが子供のころに小説を読んだり映画を観てドキドキしたのと同じなわけで、そのかわりにいまインタラクティブな、こういうメディアでより能動的に体験しているわけ。最初の『ゼルダ』のときにまずダンジョンを作って、どうせならダンジョンの外も歩きたいよねぇって(笑)。で、湖もほしいよねぇって、森もほしいよねぇって、どんどんどんどん箱庭を広げていった。これを、いろいろなハードでさらに展開した。で、今回N64になったことで、立体的な再現ができるようになった。だったら、前作までは描ききれなかった自然っていうのを描こうと。だから今度はホントに、怖いトコは怖いぞとか、寂しいトコは寂しいぞというのを、やろうと思っていました。

――それは、表現できたとお感じですか？

宮本　だいぶできましたよね。えぇ、だいぶできたと思っています。だけど、リアリティーをどこまで求めるかは、今後の課題でもありますね。ただ、"リアリティー"とは違った意味で、"情感"ていうか、そのあたりに関しては、けっこう再現できたと思うんですけどね。

――そのおもしろさの核は、ほかのゲーム、『マリオ』や『F-ZERO』のようなゲームとは、異質な物でしょうか？　それともそれらのソフトの延長線上にあるとお考えでしょうか？

宮本　全部同じ枠にあるんでしょうね。まったく同じになったらまずいよなぁって、意識していっしょにならないようにしてます。でも、けっきょく同じ人間が関わると、同じ臭いになりますよねぇ。そりゃ、特化してる部分が少しずつ違っているとは思いますが、僕がゲームの中でおもしろいと思うのはそういう部分ですしね。(プレイヤーがキャラクターを)動かしてる中で、できるだけ別の刺激を覚えられる動かしかたはないのかとか、よりよい操作性とか、より興味を広げて行く方法はないのかとか、そういうところがいつもテーマです。



――ゲームのおもしろさというのは、けっきょくどういう物なんでしょうね？

宮本　ゲームのおもしろさ、いろいろなんですよね。基本的にはみんながいちばん夢中になってゲームを何回もやるのは"再挑戦度"なんですよ。再挑戦度っていうのは"惜しい、もうちょっと"っていう経験。これがあれば、もうちょっとつぎ何とかしようってくり返すわけで。『マリオ』シリーズなんかもそういう要素をたくさん詰め込んでるんですけどね。けど、いつまでもそれをやってても飽きるじゃないですか(笑)。作る側としてもそればっかりで遊んでもらっての感動は限界があると思ってるし、新鮮な魅力がなくなってきた。それで、今度の『ゼルダ』は、そういうおもしろさでもたせる部分もあるんですけれども、自分が自分の目と足で、あるところへちゃんと行ってあることを経験してきたっていう経験の喜びみたいな。山頂からの景色は山に登った人にしか拝めないみたいな、もうちょっと、感情的な起伏とか喜びっていうものをたくさん入れて、それをおもしろかったと思えるようなものにしたつもりですが。

――そこからさらに膨らませて、宮本さんが考えられる遊びのおもしろさって何でしょう？

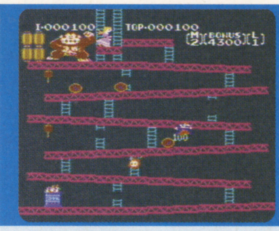
宮本　いろいろあるんですけれど、僕らの作っているオモチャっていうのは、はじめて見たときに妙な感じのする物、いままで認知されたことのない刺激を持っている物やと思うんですよ。日常生活になんの必然性もなくて、必需品でもなくて、勉強でもない、みたいな物が遊びだから。そういう意味で、たとえばゲームなら64GBパックであるとか、ゲームボーイどうしをつなぐとか、そういう方向に遊びが展開したらいままでにない妙な遊びがね、できると思うんです。任天堂っていうのは、そういう遊びを

たくさん作っている会社なんで。
――いま、宮本さんが注目されているゲームあるいはおもちゃ、あるいは遊びは何でしょう。
宮本　ないですねぇ（笑）。
――あるいはまぁ、広くエンターテインメントとか、小説までも包括していいんですけども。
宮本　いやもう、ここ数年、『マリオ』と『ゼルダ』で本当におこもりをしててねぇ、最近の情報が全然なくて。危険やなぁと思って、これから探そうと思ってます（笑）。
――そうですか（笑）。とくにまぁ、興味があること、……ご趣味って聞くのもいまさら失礼なんですけれど（笑）。
宮本　はぁ、趣味はもう、相変わらず下手なギターを弾いて、もう5年まえからおんなじ曲弾いてますからねぇ、もう苔が生えてくる（笑）。
――どんな曲を？
宮本　いやもう（笑）雑多な曲ですよ。ビートルズからライクーダー、カントリーブルースとか、ラグタイムとか、そういうもんですけどね。
――なるほど。ではご自身はそれほどテレビゲームはされていない？
宮本　うん、あんまりやらないですね。あんまりやらないっていうとゲームを一生懸命してる人に失礼なんで、それなりにやるんですけども。まぁ、『インベーダー』はものすごくやったし、今回の『ドラクエモンスターズ』もやりましたけれども、最近のRPG、僕わりとダメなんですよね。
――というのは？
宮本　時間がないんですよ。
――（笑）
宮本　つぎはどうなるのかっていうことだけで進むゲームっていうのは、けっこう時間との競争になりますよね。だからやっぱり、自己挑戦型のゲームのほうが、性に合ってるようですね。
――ご家庭ではいかがですか？
宮本　最近うちの子が将棋をはじめたんですが、家に将棋がなかったんですよ。ほんなら、こないだ紙切って（笑）竜王って書いてくれって言われて筆で竜王って書いて、なかなかよう書けたなと思って作ったんですけれど。子供のそのあたりの遊びというのは絶対なくならないでしょうねぇ。コンビニの前でみんなで座ってワイワイやってるより、なにか遊んでるほうが健全な感じがしていいんですけどねぇ。やっぱり創造的ですよ、遊んでるほうが。人間って。
――何年生ですか？　男の子、女の子？
宮本　上の子が中学校1年生の男。下が小学校の5年生の女の子。『ポケモン』やってますね。あぁ、こないだ、『007』（ニンテンドウ64ソフト『ゴールデンアイ 007』）で撃ち合いしてましたね、みんなで。
――『007』、子供に人気あるんですよね。
宮本　（笑）僕が啓蒙したんですけどね、『007』おもしろいって。

――ゲーム制作の話に戻りますが、あえて意識していらっしゃるポイントですとか、スタッフに対する口癖みたいな物はありますか？
宮本　プログラマーがわかる話をしろ、ということですね。
――たとえば？
宮本　アーティストはアーティストやから、奔放に絵を描けばいい、ゲームデザイナーはゲームデザイナーやから奔放にシナリオを書けばいい、っていうのは大嘘。ゲームはプログラマーといっしょに作っていく物で、デザイナーもゲームデザイナーも、それからシナリオライターも、全員ハードのことを理解して、プログラマーとちゃんと共通の会話ができなくてはいけない。プログラムを組めるようになれとは言わないですけどね（笑）。だから、自分がやってることがハードでどのように処理されてて、CPUとか、いろんなグラフィックチップとかにどういう負担をかけながら動いているのか、ちゃんとわかるようにですね。"全員ディレクター"説です。みんながディレクターのように、ちゃんと理解して作れっていう。各パート言われたことだけやってればいいというのは、うちのやりかたでは、全然ないんじゃないですかねぇ。
――宮本さんご自身は、仕様書やスケッチなどは、はじめに細かく書いて指示されるのでしょうか？
宮本　いや、もうホントに、仕様書は雑で汚いですよ。いまでもきっちり書くのはフローチャートだけ。これだけは雑だと困るんですよ。間違ってるとそのとおりに作れないんで。けど、それ以外の部分っていうのは、下手でもいいからその中に要素がきちっと入っていることがすごい大事なんですよ。内容がないのに絵が上手で、仕事らしく見える仕様書とかって、けっこう多いんですよね。立派なスケッチとかコンテを描いて渡したほうがデザイナーに指示してるらしく見える。でも、実際にデザインするのはデザイナーですから。だから、僕はディレクターには、きれいな仕様書が書けただけで満足するなって言うんです。
――そんなに汚いんですか？　仕様書……。
宮本　僕が書く物っていうのは、たとえば家が3軒あって、ひとつは"この世の物とは思えないようなデザイン"とだけ書いてあるとか。
――（笑）
宮本　"この世の物とは思えないデザイン"って何なのか？　って（笑）。こう、"この世の物とは思えないデザイン"って書いてあったり。そういうことですよねぇ。ここに "鳥のような犬のような奴が座ってる"って、なんやそれは！（笑）っ

宮本茂を知るための10本

1981年



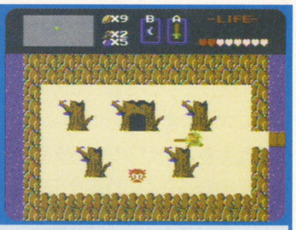
ドンキーコング
走る、飛ぶ、壊すといったアスレチック的要素が満載で、以降のゲームの流れを変えた元祖・業務用アクションゲーム（写真はファミコン版）。

1985年



スーパーマリオブラザーズ
シンプルな操作、変化に富んだステージでマリオが冒険するアクションゲームの金字塔。世界的なヒットとなり、ファミコンの普及に貢献した。

1986年



ゼルダの伝説
妖精の子供リンクが、トライフォースを集め女王ゼルダを救うアクションRPG。さまざまな謎解きが新鮮だった。ディスクシステムと同時発売。

1989年



MOTHER
知恵と勇気と遊び心がいっぱいつまったファミコンのRPG。宇宙人と戦う少年が主人公で、コピーライター糸井重里氏との共同プロデュース作品。

1990年



F-ZERO
時速500キロで疾走する近未来のレースゲーム。練り混まれたコースレイアウトでタイムアタックが熱い。スーパーファミコンと同時発売。

©1983 Nintendo ©1985 Nintendo ©1986 Nintendo
©1989 Shigesato ITOI/Nintendo ©1990 Nintendo



同じ映画を5回でも楽しめるんです。1時間ぐらい観てから、「あ、俺この映画、まえ観たわ」って(笑)。

て、とりあえず妙な奴やということやって。そういう指示がものすごく大事なんです。

——たとえば『ゼルダ』のような、剣と魔法の世界というと、ヨーロッパ、とくに北欧神話のイメージがありますが、影響を受けられた、あるいはベースとして使われている物語であるとか、このために読まれた本などはありますか。

宮本　(きっぱり)ないです。

——まったくない?

宮本　(さらにきっぱり)まったくないです。僕の変なところですけれど、同じ映画を5回でも楽しめるんですよ。というのは何年かまえに観たらもうすっかり忘れてしまう……ははは。それで、1時間ぐらい観てから、「あ、俺この映画、まえ観たわ」って。ははは(笑)

——1時間ですか?(笑)

宮本　だからいつもね、「いやもう独自に適当に考えて作ってますよ」って言うてるけど、じつは全部どっかにソースがね、あるかもわかんない。あそこのここっていうふうにあんまり覚えてなくて、頭悪いんですね(笑)。だから、今度のゲームはこれをベースに作ろうとか、全然ないです。ただ、作ってる最中に何かを観てて、「やばいこの部分が似てる」とかいう話はよくあるし、逆にもう少し、あそこをアレのようにしよかみたいな。演出で応用したり。あの、ま、パクリというんですか?(笑)

——(笑)まぁ、演出ですし……。

宮本　そういうのはね、現場サイドでありますよね。各カメラを担当している人が、あの映画のここのアングルが好き、とかいう風にして応用していくことは。ただ、原作品があってそれのそっくりの絵作りをするというのはほとんどないですね。稚拙でも独自のものを作ったほうがいいと思うんで。実際の武器とか鎧とかの資料や、お城の写真とか、そういうものはいっぱい仕入れるんですよ、もとの素材としては。けど、どっかですでにやられたクリエイティブを見てそれのようなものを再現するっていうのは、やらないですね。やらないっていうか、めんどくさいんですよ(笑)、それを再現することが。



——話を少し広げてゲームとコミュニケーションについてお聞きしたいんですが、インターネットがこれだけ普及して、DDでも可能になりそうですよね。これから、ネットワークとゲームというのは、どのような関係になっていくとお考えですか?

宮本　最初の『ゼルダ』を作ったときに、学校の口コミネットっていうのをすごく期待しましてね。あのころ、RPGがパソコンで流行りだした時代で、深夜に情報を友だちに電話して聞くこととかをきっかけに、家庭用ゲームがマリオのようなアクションだけの時代から、もう少し広がらへんかって考えたんですよ。

——あー、なるほど。

宮本　ですから、今回も当然それを期待してて、やっとこれでN64のゲームのホームページも愉快になるかな、とかね。うちもホームページを使っていろいろ情報を流したり、糸井さんところ(http://www.1101.com『ほぼ日刊イトイ新聞』)もいろいろ『ゼルダ』情報をやったりしてくれはるんで、そういう世代でもっとN64が広がれば嬉しいなと(笑)。

——インターネットを使ってのゲームっていうのは、何か構想があるんでしょうか?

宮本　いまはまだ、早いでしょう。徐々に現実の物になりつつあるなとは思うんですけれど、まだ日本では先が遠いっていう気がします。電話代というネックが、非常に大きいですから。



——さらに広い話になってしまうんですが、今後、ゲームはどういうふうになっていくと、考えていらっしゃいますか?

宮本　それがわかってたら、教えてほしい(笑)。どうでしょうねぇ……。いま、先端先端のほうにずっと進んでて、それがここ数年正しかったんですけどね。で、そのおかげで、まさか256メガ(ちなみにファミコンソフト『マリオブラザーズ』の2000倍)のROMのゲームが6000円台で買えるなんて、夢のようなことになってきたわけなんで。ですからいろんなCPUを使った何かっていうのは、なくならないと思いますね。けど、そろそろ家庭用のゲームも、最先端の機械が本当にいるのかなぁっていうところにきてると思いますね。(CPUが)16ビットや32ビットになることと、9年まえに発売された8ビットしかないゲームボーイがいまだに遊べるのと、どっちがいいのかなぁって。しかも、カラーになってもソフトに互換性があって、N64にもつながって、というような構造的な展開のほうが、64ビットがさらに128ビットに性能アップするよりも、ひょっとして楽しいことができるのんと違うか、みたいな別のベクトルが出てきた。そういう多様化の動きがはじまってますよね。

——なるほど、その傾向はありますね。

宮本　あと、今回の(『ゼルダ』の)プロジェクトも開発に3年近くかかっていますが、スタッフも「もう3年かかるプロジェクトごめんだぁ」って言ってますから。僕も1年くらいで終わらせるようなものを作りたいなって(笑)。(ゲーム業界)全体がそういう気運ですよね。クリエイターたちも、もうこれ以上大きくなっていく必要はないちゃうんかって。もっとコンパクトに遊べる物が作れるはずやっていう意識をすごく持ってきてて、メーカーも開発資金のショートからそういう問題を考えるようになってきた。今後のゲームはどうなるかっていうと、そういう事情でもっとコンパクトになるっていうのが正しかったりして(笑)。みんながコンパクトな物を作るとそういう物の中からまたヒット商品が出てきますからね。



——先ほども少しおうかがいしましたが、宮本さんが考えるゲームの楽しさの核の部分、真ん中にあるのは、何なんでしょう。あるいは、人はなぜゲームをするとお考えですか?

宮本　そういうふうに哲学的に考えたことがないのね、あんまり。正しい答えを持っていたとしても、それは内緒にしとかなあかん(笑)。まぁ、いろんな能書きをたれても、暇つぶしにやるのが圧倒的に多いっていうのが正しいですよね、やっぱり。本当の単純な暇つぶしっていうのが一番広く売れているし、『たまごっち』なんかも、暇つぶしなんですよ、要は。売れた、核の部分っていうのは新鮮さだったんですけれども、遊んだ部分は暇つぶしだったんですね。

——もちろん、宮本さんが考えられる理由、でけっこうなんですけれど(笑)。

宮本　僕は、"誰かの独自の発想"やと思うんですけどね。共通の遊びとは何か、というものでなくて、誰かが独自に楽しんでいたものをみんなに紹介したら、"俺もそういうところがある"って、みんなが発見したっていうのが、ガーッて広がる要素ですよねぇ。ヒットっていうのは

共通の法則があるのじゃなくて、いつ、何がきっかけになって起きるかわからない。ただ、潜在的にみんなが持ってる物を、誰かが掘り起こすっていう物ですからね。

——ということは、宮本さんが考えられているヒットしたゲームっていうのは、その辺を意識していらっしゃるんでしょうか？

宮本　……無意識でしょうね。

——暇つぶしを作ろうっていうつもりは、ないですよね？

宮本　そうですね。うん。それはしてないですよね。けど、単純な暇つぶしにもいろんな要素があって、くり返しがあったり、単に壊すだけが楽しいとかいろんな快感がありますよね。そういう、いろんな快感をちょっとずつ積み上げていくことで、そこに存在感が出てくるわけです。それ自体がきらきら光ってることが大事でしょうし、総合的な物ですからねぇ。ただ、核になってるのは誰かの独自な発想から発生してないと、どっかにあったアイデア、クリエイティブを磨いたんでは何か食いたりない、魅力が少ない、っていうことがありますからね。

——宮本さんご自身は、ご自分が考えられた物が、世界中で何千万という人々が楽しんでいることを、どう分析していらっしゃいますか？ 自分の独自な発想を、世界中が受け入れている状況っていうのは。

宮本　……わからない。何百万とか、何千万っていう単位で広がっているのは……運(笑)。

——(笑)そうですか？　そう言い切ってしまいますか。

宮本　どっか、僕が離れ島みたいなところでこつこつ作って、村の人がみんなでそれを楽しんでるだけやったら世界には絶対広がらへんやろうし。まぁ、平和な時代ですからねぇ。アメリカが戦争のまっただ中やったらマーケットはないし。いや、冗談抜きで思うんですよ。よくできた物って世の中にたくさんあるけれども、紹介されて人がちゃんと使ってくれる機会っていうのに恵まれへんっていうものが多いですから。

——なるほど、確かに。

宮本　日本でやってて、言葉の壁を感じない商品を作るっていうのは、けっこう勇気がいりますよね。本なんかそうじゃないですか、多分。僕は、単純なパズルの要素であったり、アクションの要素であったり、人間の根元的な物を扱って作っているんで、英語に翻訳されてイメージが落ちたとか、そういうこともあんまりないですしそのままで通じている。

——いやぁ、運っていう言葉が出るとは思わなかったんで、驚きました(笑)。

宮本　さすがに任天堂ですね(笑)。マリオも100万本までは実力やと思ってるんですよ。すごい偉そうですけども。あのころに市場を見て、これくらいの物を作れば100万から150万くらい売れるなって。けど、それを越えたところからはもう、本当に、それはほかれないですよね。うん。日本なんかとくに、『ニュースステーション』に1回出ただけで、とか、お昼みのもんたがひとこというだけで物が売れたりする国ですから……わかんないですね。

——海外でも、それは同じですか？

宮本　海外のほうが、力でちゃんと広げていかないと広がらないですけどね。



——いやぁ、おもしろいっていうか勉強になりました。『ゼルダ』を終えられたばかりですが、今後のスケジュールはお決まりでしょうか？

宮本　とりあえずはN64DDにむけて、『マリオペイント』関連をプロデューサーとして協力します。共同プロジェクトとしてやってますから。もうひとつは、『ゼルダ』の方向じゃない意味での新しいビデオゲームの使いかたっていうのを試してみたいと思っているんですけれどもね。その実験をいくつかバラバラでやって、やりっぱなしになっている物であるとか、『スーパーマリオ64』の『2』として途中までで置いてある物とかがありますから。それを使って、これからちょっと実験をしていきます。

——最後に、コレはぜひ読者に対して言っておきたいということがあれば。

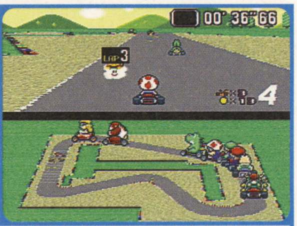
宮本　そうやね、まだ『ゼルダ』を買ってない人がいたら、それは、N64持ってる資格がないぞって(笑)。N64を買ったら、やっぱり『ゼルダ』は一度は遊んでみないと、人生損をするぞって(笑)。将来いろんな物をやったときにも、ゼルダと比べてっていうのは、ひとつの指標になるとホント、真剣に思って作っているんで、自分の力で頑張ってみてください。あと、月並みですけど、12月といえば冬。雪のシーズン。『1080°スノーボーディング』は、10ヵ月もまえに発売されたソフトやけども、ボードはまだ値引きされていない'98年モデルですから(笑)、今年の冬もちゃんと遊べるぞ。ホントにね、売り出して1ヵ月で(製品寿命が)終わるっていうのをくり返していると作っている楽しみがなくなるんで。

——たしかに。3年もかかって作って。

宮本　そう、『ウエーブレース64』もねぇ、夏のたんびに出してきても、僕は遊べると思って作ってきてるし。幸いにも、『ゼルダ』ではじめてN64を買った人たちは過去に出てるタイトルでホントにいまでも遊べるんで、ひととおり楽しんでみてください。開発期間も長いけど、遊びに旬っていうのがない物作りをN64はしてるつもりなんで、中古でもいいんで買ってください(笑)。

(11月5日任天堂本社にて　文責：編集部)

1992年



スーパーマリオカート

マリオシリーズに登場するキャラクターたちがくり広げるカートレースゲーム。踏むとスピンするバナナなど、アイテムを使った駆け引きが楽しい。

1996年



ポケットモンスター

151匹のモンスター集めや、通信ケーブルでの交換、対戦する楽しさがウケ、全4バージョンで500万本をこえる大ヒット。テレビアニメも放送中。

1996年



スーパーマリオ64

クッパにさらわれたピーチ姫を助けるため、マリオがまたまた大冒険。3Dのまったく新しい表現が衝撃的なアクションゲーム。N64と同時発売。

1997年



ヨッシーストーリー

N64の能力を存分に活かした、2Dスクロールアクションゲーム。暖かみのあるパッチワークふうのグラフィックや、かわいい動きが話題になった。

1998年



1080° スノーボーディング

ハーフパイプで華麗なトリックを決め、急斜面を猛スピードで滑走する。雪の質感までこだわった銀世界でスノーボーディングの迫力が味わえる。

©1992 Nintendo ©1995 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
©1996 Nintendo ©1997 Nintendo
©1998 Nintendo/Lamar is a trademark of Lamar Snowboards,Inc.

64を買うこれだけの理由

だから64

長く遊べるゲームが多い

マリオカート64



⬆マリオシリーズのキャラクターたちがドライバーとなる3Dタイプのレースゲームだ。

スーパーマリオ64



⬆任天堂を代表するシリーズのアクションゲーム。64と同時に発売された名作だ。

スターフォックス64



⬆スピード感あふれる3Dシューティング。3Dスティックの操作性が楽しさをアップ。

名作！と呼ばれる作品が多い64ソフト群。どのゲームもじつに遊びごたえがある。たとえば上の写真のようなゲーム。もう、発売からずいぶんたってるけど、いまでも遊んでいる人は多いんじゃないかな。ほかのハードに比べて、ソフトのリリース数が少ない64だけど、一本一本がしっかり作ってあるから徹底的にやり込めるのだ。ゲームは決して安いものじゃないんだから、やっぱりたっぷりぷりりんっと遊ばないとね。

ウェットリス



⬆落ちてくるパーツでフィールドに土手を作り水を溜めるという新感覚のパズルゲーム。

ゲームボーイとの接続で新たなる未来が!!!!

一時はとっくにピークを過ぎたと思われていたのに、『ポケモン』人気の再燃、ゲームボーイカラーの発売と、最近になってまたまためちゃくちゃ盛り上がりを見せているゲームボーイ。新作ソフトや新周辺機器、新機種が続々登場して、しかもそれらがすぐ品切れになってしまうほど大人気だ。そのゲームボーイと64をつないで遊んでしまおう、というのが『ポケモンスタジアム』だった。今後、携帯ゲーム機との接続により、いったいどんなゲームが生まれるのか。64の新たな挑戦に期待大だ。



トライデントになる



武器として使っても、相当いけそうな感じのコントローラー。長い棒の先につければ殺傷力バツグン。十手みたいに、敵の刀だって受けられるぞ。

©1996 Nintendo ©1996,1997 Nintendo ©1997 Nintendo ©1998 Zed two ltd
©1998 Infogrames uk ltd ©1998 Nintendo



いますぐ『ゼルダ』が遊べる!!!

ゼルダ! ゼルダゼルダゼルダ! 伝説ですよオカリナですよ! 世界広しと言えども、『ゼルダの伝説 時のオカリナ』を遊べるゲーム機はNINTENDO64だけなのですよ。もう、それだけでも、64を選ぶ理由として十分すぎるとは思いませんか、ねぇアナタ。ファミリーコンピュータの昔から、名作RPGとして高い評価を受けてきた『ゼルダの伝説』シリーズ。それが64で登場してしまったのだから、タダ者であるわけがない。ご存じの読者も多いだろうが、このゲーム、週刊ファミ通のクロスレビューで史上初の40点を叩き出したのだ。4人のレビュアーが全員10点をつけちゃったので、もうこれ以上は逆さに振っても点は上がらないという、いわば決定版的ソフト。ひとつの時代を完結させちまった偉大な作品なのである。64の性能を、ハード的なスペックからコントローラーの操作系に至るまで、スミからスミまで使いこなして出来上がった珠玉の一品。技術力にも演出力にも文句なし。こういうゲームを遊べるんだから、64ユーザーは幸せいっぱいハラいっぱいだよな、まったく。そんな宝物のような『ゼルダの伝説 時のオカリナ』をやらずして、もはやゲーム好きを名乗ってはいられない。キミもリンクとなってニワトリを追いかけ回すために、さあ64を買おう!



メモリースロットで小動物が飼える



本体上面のメモリースロット。ふだんこれを活用してない人は、せっかくだからこのスペースを利用してペットを飼ってみてはどうだろうか。一年中あったかいはずだから、小さめのネズミ系の動物とか、カブトムシの幼虫ならなんとかなるかもよ。失敗しても責任は持ちませんけどね。

メモリースロットでヘソクリができる!!



ペットはちょっと……、という人なら、ヘソクリの隠し場所として使うのもなかなか有効。絶対にバレないぞ、こんなところ。ただ、それほど大きいスペースじゃないので、小額硬貨のヘソクリには向かないかもね。

RMCの力で万能マシンに!

RMC、略してRewritable Micro Code。逆か。とにかく、これが64の秘密兵器なのだ。普通、ゲームのハードには、ポリゴン処理とか2D描画とか、なんらかの得意技がある。だけど64は、このRMCを書き換えることによって、その得意技を変えることができるのだ。(難しい理屈はコッチに置いといて)ソフトごとに、そのソフトを動かすのに一番必要な能力をRMCに設定すれば、どんな種類のゲームも軽々と動かせてしまう。64の高性能の秘密は、こんなところにもあったのだ。

カートリッジは手っとり早い

現在、ソフトはほとんどがCD-ROM。だけど64は頑固に昔ながらのカートリッジを採用している。だってCDって、なにかにつけて読み込む時間がかったるくない? ゲームは楽しむためにするんだから、無駄な待ち時間は嬉しくないよね。



本体の値段が安い



2年半前の、初登場のときこそ、ちょっと値が張っていた64だけれども、今ではすっかりお求めやすい価格に。希望小売価格1万6800円、都市部では実売1万3000円を切ってしまったこのマシン、性能を考えればこれは信じられないバーゲン価格じゃないか!? 「買おうかどうしようか」なんて迷うような値段じゃないぞ。さあズンズン買っちまおうぜ。

"ドリームなんたら"とか"なんたらステーション2"の話題で騒がしいコンシューマーゲーム機業界ではありますが、皆様なにか忘れちゃいませんか、と。そんなポッと出や、発売がいつになるかもわからんような機械のことで喜んだり頭を悩ます前に、気にかけなくっちゃいけないマシンがあるじゃないですか。もう、ダンナったらイケズなんだから。この冬こそ旬なんですよ! 64の!!

アメリカでは大受けだ



日本のマーケットでは、なんというか、ちょっとムニャムニャな64だけど、アメリカではかなりいい感じで売れまくっている。日本よりはるかに売れちゃっている。これはやっぱり、国際人としては64ぐらい持ってなくちゃダメということなのかしら？　アメリカでの64のすごい活躍ぶりは、インターネットのホームページでも確認することができちゃうぞ。なんかアメリカ人の熱気につられて、だんだんだんだん、どんどんどんどん64が欲しくなってきたぞ。



URL　http://www.nintendo.com/

アナログコントローラーがすごい

ほかのゲーム機と比べて、かなり威圧感のある64のコントローラー。だけど、使い慣れると、もうほかのコントローラーでは満足できなくなってしまうほどすごいヤツなのだ。全体的にすごいコントローラーのなかでも、とくにすごいのは真ん中についてるアナログコントローラー。いままでの十字ボタンでは、4方向あるいは8方向のいずれかに行くか行かないか、という非常にデジタルな操作しかできなかった。ところが、アナログコントローラーを使うことによって、「心持ち右」とか、「ぐぐーんと北北西」みたいな微妙な操作が可能になったのである。ともかく、3Dグラフィック全盛の現代において、これができるというのは非常に重要なことなのだ。ポリゴンを使ったRPGでの移動やレースゲームは、アナログコントローラーなしじゃ、もう遊べないのである。





⬅『F-ZERO X』のあの緊張感も、アナログコントローラーじゃないと絶対に実現できない。

アダムとイブのコスプレができる



コントローラーのこの形って、なんとなくイチジクの葉っぱっぽい形をしてるよね。エデンの園でアダムとイブちゃんが股間を隠してたのも、こういう葉っぱだったのかな。オレの股間も隠れちゃうかな。

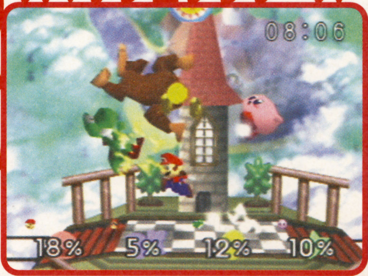
コントローラーの4つコネクターが最初からある

⬇丸い接続口が4つも付いてる。んもう、差し放題だ。



昔は、ゲーム機のコントローラーといえば、ふたつが相場だった。本体に接続口がふたつあれば、とりあえず十分とされていたのだ。その常識を打ち破ったのが64。最近ではドリームなんちゃらも4つの接続口を持ってるけど、64より2年半以上も遅れてのことだからね。ぜ～んぜん自慢にはならないよな。フフン。さてさて、それはともかくとして、やっぱり4つあると便利だ。マルチタップなんて余計なものも買わなくてすみ、その分コードのからまる危険性を最小限に抑えることができる。あれってホントよくからまるよな！　なんでだろうな！　まあ、そういうグチはおいといて、64にも大人数で楽しむゲームは多い。ゲームを通じてのコミュニケーションを真剣に考えたなら、やっぱりコントローラーは4つつなげなくてはいけないのだ。というわけで、お客様のために も、多人数用ソフトとコントローラー4つは、家庭に備えておきたいものだ。みんな、約束だぜ。

スマッシュブラザーズ



マリオパーティ



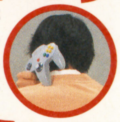
王様になれる

コントローラーは数々あれど、やっぱり金色のやつが一番豪勢。いつでも身につけておきたいほどゴージャスだ。頭にかぶると、王冠みたいでかなりロイヤルな気分だな。「王妃、近う寄れ」なんてな。



肩こりに効きそう

このコントローラーの先っちょのとんがったとこをこうして肩に当てて、あー、そこそこ～。振動パックがまたいい感じで、極楽極楽～。あと、この本体のデコボコ具合が、こう上に寝たときにツボを刺激して、くーっ、効くー!!



64は恐怖の大王だった!?

ひょっとしたら、64こそが恐怖の大王じゃないかと思うんですよ、わたしとしては。ノストラダムスの言ってた、アンゴルモアの大王ですね。色も黒くて怖めだし、コントローラーの形状も恐ろしげな感じがするし。だとしたら、もうすぐ1999年になっちゃうし、予言にもあるとおり、なんとなく64を買っとかなくちゃいけないような気がしてきたんですが。どんなもんでしょうか。考えると眠れなくなっちゃう（春日三球風に）。

ゲームを楽しみにしている時間が長くておトク

64のソフトの特徴のひとつに、あー、発売日がわりとよく延びたりする、というのが挙げられる。具体例を挙げると、うーん、『F-ZERO X』はよく待ったよな。『ゼルダの伝説　時のオカリナ』も待った待った。まあ確かに待ってるときはツラいけど、それだけゲームが練り込まれてるってことだしさ、それにワクワクしながら待ってる時間が長いってことは、じつはおトクなんじゃない？　どうかな？　う～ん（書いててちょっと悲しい気も……）。

©1998　Nintendo　©1998　Nintendo/HAL Laboratory Inc.　キャラクター：©1998 Nintendo,HAL Laboratory Inc.,Creatures inc.,GAME FREAK inc,　©1998 Nintendo　©1998 HUDSON SOFT　©1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

ポケモンだって64だ

がんばれば本体だって携帯できる!?

ゲームボーイに頼らなくても、本体だってそんなに重いわけじゃなし、がんばれば携帯できてしまうかもな。本体にヒモをつけて、こう肩から下げて……。ちょっとバランスが悪いか。じゃあ、背中に背負うのはどうだ。発電機とインバーターは本体の下で、コントローラーはふだんは腰のホルスターに入れといて使うときに抜くか、ペンダントにして首に下げといてと。あとはモニターだけか。モニター？　えーっと……。

家紋としてもカッコイイ

64のコントローラーの形が気に入っちゃってさ、ウチの家紋にしようかと思ってるんだけど。ホラ、似たような形の家紋ってあるじゃん？　羽織袴にコントローラーの柄が入ってたら、ポイント高いと思うんだけどなー。



周辺機器で将来性バツグン!!

拡張性にかけては、64の右に出るコンシューマーゲーム機はない、と断言してしまうね。あちこちについてる拡張ポートはダテじゃないのだ。ここにきて、音声認識システムやバイオセンサーなど、新しい周辺機器もどっちゃり出てきて、今後どんなゲームが作られるのか、想像するだけで楽しくなってしまうほどだ。それに、ちょっと発売が遅れているようだけれども、64DDにも期待が高まる。データの書き込みが可能になることで、ゲームの本質が大きく変わることが予想されるぞ。周辺機器の充実が、さらに64の世界をどんどん広げていく。さすがは任天堂、って感じ(珍しくまじめなコラムだな)。

バイオセンサー



64DD



64GBパック



音声認識システム



ゲームの王道を極めるなら64だ



64のゲームは、いかにも「ゲームゲームしたゲーム」ばかりだ。変な文章だが、要するに、オーソドックスなゲームが多い、ということである。奇をてらったような、視点の新しさだけをウリにしたようなゲームは、64にはない!! 64になんとなく地味なイメージがあるのは、そのへんに原因があるのだろう。しかし、いや、だからこそ64のゲームは、王道のゲームなのだ！　技術を積み重ね、演出を磨き、そして丁寧に作り込んだゲームばかりなのだ。少しずつ、しかし確実に進歩していき、最後まで生き残るゲーム。そんなゲームを遊びたいなら、絶対64だ! やったね、ママもこれならOKさ。

ゲームボーイブーム再燃のきっかけとなった大ヒット作『ポケットモンスター』。そのポケモンワールドも、64でさらに大きく広がるのだ。ポケモンの熱い戦いをポリゴン化した『ポケモンスタジアム』。モニターの中のピカチュウとのコミュニケーションを楽しむ『ピカチュウげんきでちゅう』。どれもこれも64でないと実現しなかったポケモンの楽しみかただ。さらにポケモンの金・銀の発売や充実した周辺危機で新しい遊びかたが生まれるかも。ポケモンライフの充実には64は欠かせないな！



⬆ドット絵のポケモンたちもかわいかったけど、3Dポリゴンもまた格別。いやん、ホレ直しちゃうわ。

●メーカー／任天堂 ●価格／6800円
●ジャンル／アクションRPG ●256メガ
●バッテリーバックアップ ●振動パック対応



ハイラルの歩きかた

©1998 Nintendo

冒険と感動の旅がいま、始まる！

ニンテンドウ64のパワーによって、ゲームの常識を超える美しい姿に生まれ変わったハイラルの世界。その誕生から1ヵ月、すでに一度はエンディングを体験した人も多いんじゃないかな？　だが単なる謎解きだけで終わらせてしまっては、ハイラルの本当の魅力を味わうことはできない。今回はストーリー攻略に加え、ハイラルの大地を楽しく歩くためにぜひ知っておきたい知識を大公開。冒険と感動の世界を旅する、すべてのリンクたちへ贈ろう！

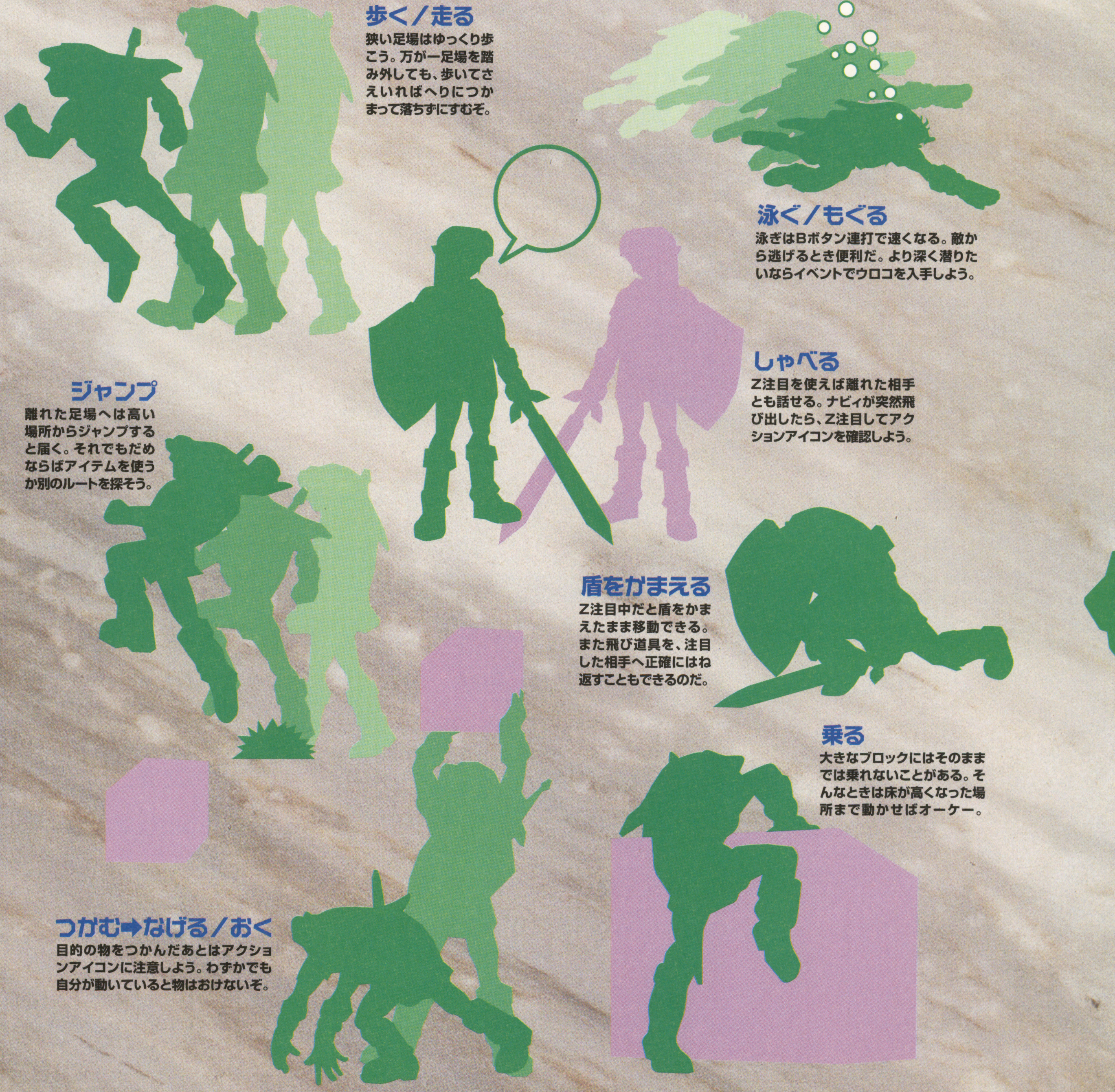


A デスマウンテン火口 ➡P33
B 炎の神殿 ➡P33、36、39
C ゴロンシティ ➡P31、33
D ハイラル城 ➡P30、32
E ドドンゴの洞窟 ➡P31、34、38
F デスマウンテン登山道 ➡P31、32
G 城下町 ➡P30
H 時の神殿 ➡P32、33
I ゲルドの谷 ➡P31
J ロンロン牧場 ➡P31、33
K ハイラル平原 ➡P30、32
L カカリコ村 ➡P31、33
M 墓地 ➡P31、33
N 氷の洞窟 ➡P33、37
O ゾーラの泉 ➡P32
P ジャブジャブ様のお腹 ➡P32、35、38、39
Q ゾーラ川 ➡P32
R ゾーラの里 ➡P32、33
S 森の神殿 ➡P33、35、38、39
T 森の聖域 ➡P31、33
U 迷いの森 ➡P31
V コキリの森 ➡P30
W デクの樹サマの中 ➡P30、34、38
X ハイリア湖 ➡P31、32
Y 水の神殿 ➡P33、36、39

アクション徹底解剖



リンクの多彩なアクションは、戦闘からダンジョンでの謎解きまであらゆる場面に密接な関係を持っている。冒険の旅を成功させるには、これを極めることが一番の近道だ。ここでは各アクションの使いみちから、知られざる能力に至るまでを一気に紹介するぞ。



歩く／走る
狭い足場はゆっくり歩こう。万が一足場を踏み外しても、歩いてさえいればへりにつかまって落ちずにすむぞ。

泳ぐ／もぐる
泳ぎはBボタン連打で速くなる。敵から逃げるとき便利だ。より深く潜りたいならイベントでウロコを入手しよう。

しゃべる
Z注目を使えば離れた相手とも話せる。ナビィが突然飛び出したら、Z注目してアクションアイコンを確認しよう。

ジャンプ
離れた足場へは高い場所からジャンプすると届く。それでもだめならばアイテムを使うか別のルートを探そう。

盾をかまえる
Z注目中だと盾をかまえたまま移動できる。また飛び道具を、注目した相手へ正確にはね返すこともできるのだ。

乗る
大きなブロックにはそのままでは乗れないことがある。そんなときは床が高くなった場所まで動かせばオーケー。

つかむ➡なげる／おく
目的の物をつかんだあとはアクションアイコンに注意しよう。わずかでも自分が動いていると物はおけないぞ。

動く

歩く、走る、そんななにげない動きが謎解きの鍵になっていることもある。悩むまえに行動することが大切なのだ。





ひらく

ダンジョン内の大きな宝箱には重要なアイテムが入っている。マップ表示を参考にして取り逃さないように。



回転アタック

回転してぶつかると、木を揺らしたり木箱を壊したりできる。また一瞬ではあるが移動速度もアップする。



馬に乗る

ムチの回数を示すニンジンは、全部なくなると回復に時間がかかる。速度を維持したいならムチは休み休み使おう。



降りる

ある程度の高さなら、3Dスティックを前に倒して着地時に前転することで、落下ダメージを無効化できる。



つかむ➡おす／ひっぱる

作業中に自分の身体がジャマをして動けなくなることがある。そんなときは別ルートから回り込んで動かそう。



つる

大物になるほど引きが強くなる。リールを小刻みに巻くことと、魚の泳ぐ方向にサオを倒すのがつり上げるコツ。



チェック

看板のようなわかりやすいもの以外にも、チェックが可能なポイントはある。ナビィの動きを見逃さないことだ。



はしごを上る／降りる

早く降りたければ途中で手を離そう。3Dスティックをはしごの方向に倒せば、再度つかまることもできるぞ。



横っとび

剣を使う敵と戦う場合によく使う。着地時のスキがほとんどないので、すぐにジャンプ斬りで反撃する戦法が有効。



バック宙

横っとび同様回避に使えるが、背後の状況が見えないため足場から落ちやすい。狭い場所では多用しないように。

使う

旅の途中で手に入る数々のアイテムは、どれも冒険には欠かせない貴重なものばかり。性能を覚えてムダなく使おう。

妖精の弓

弓はパチンコとほぼ同じ性能をもち、敵を倒したりスイッチを操作するために使う。また馬上からでも弓があれば敵を攻撃できるのだ。イベントをこなせば魔法の矢も撃てるようになり、さらに多くの使いみちが出てくるぞ。

ボムチュウ

狙いが定まらないため使いにくいが、動かない敵に対してなら有効。ふだんは仕掛けの起動用に使うといいだろう。

妖精のパチンコ

最初に手に入る飛び道具で、子供リンクの必需品。離れた場所の敵を攻撃したり、目玉型のスイッチを操作するのに使用できる。ダンジョンに挑むまえは敵を倒したり草刈りをして、弾になるデクのタネを十分用意しておこう。

あきビン

ビンは複数手に入るが、必ずひとつ回復用アイテムを用意しておこう。おすすめは瀕死状態から全回復させる妖精だ。

オカリナ

移動用以外の曲には複数の使いみちがある。ナビィが注目させたがる場所では、試しに曲を吹いてみるといいぞ。

デクの棒

おもに火を持ち運ぶために使う。攻撃に用いた場合、威力は高いのだがすぐ折れるのでおすすめはできない。

ブーメラン

パチンコと同じような使いかたができるが、射程は短く特定の敵以外は攻撃しても倒せない。ただしZ注目できるアイテムなら、離れた場所にあっても引き寄せられるぞ。黄金のスタルチュラを倒したしるしの回収に便利だ。

デクの実

複数の敵の動きを止められる。ただしボウやスタルフォスのように、まったく効かない敵も存在するので注意。

フックショット

ブーメラン同様攻撃以外の用途、とくに移動用としてよく使う。フックは専用のマトのほかに、宝箱やしょく台、カカシや柱など木製のものにも刺さることを覚えておこう。水中で武器として使える、唯一のアイテムでもある。

魔法

一度に消費するMPが多いため多用は禁物。何かに火をつける場合、ディンの炎を使うのは最後の手段と考えよう。

メガトンハンマー

威力のある武器だがモーションが大きいうえに、両手で持つため盾が使えなくなるという弱点がある。スイッチ操作など、アイテムとして使うほうがいいだろう。黄土色の岩なら1回、茶色の岩でも2回たたけば壊せるぞ。

魔法のマメ

子供時代に豆植え場で使えば、大人になって豆の木に乗り移動できる。ルピーやハートのかけらが手に入るのだ。

バクダン

壁や黄土色の岩を壊せるだけでなく、地面の隠し穴を開けられる。戦闘に使う場合は爆風に巻き込まれないよう注意しよう。バクダン花と手持ちのバクダンの威力はほぼ同じだが、バクダン花のほうが爆発までの時間が長い。

斬る

威力のある攻撃がベストとは限らない。敵に合わせ、斬りかたを変えれば、戦闘はぐっと楽になるぞ。





タテ斬り

Z注目中に出る基本攻撃。Z注目せずに、3Dスティックを正面に倒しながら剣を振った場合も、このタテ斬りになる。水平方向への攻撃範囲が狭いため地上の敵には使いにくい。しかしキースのように空中から襲いかかってくる敵に対しては効果的だ。連続で出すと3発目が下から斬り上げる形になり、やや上まで剣が届くようになるぞ。



突き

Z注目中、3Dスティックを正面に倒しながら斬ると突きになる。前へ少し踏み込むので、敵の攻撃範囲の外から突きを入れる戦法が使えるぞ。連続で突くと3発目で下から斬り上げるが、これはタテ斬りの場合のさらに上まで剣が届くのだ。Z注目せずに盾をかまえている状態で剣を振るとしゃがみ突きになるが、これには連続攻撃はない。



ヨコ斬り

ふつうに剣を振るとヨコ斬りになる。Z注目中は、3Dスティックを右に倒して剣を振ると右からの、左に倒すと左からのヨコ斬りになる。どちらもタテ斬りとは反対に、地上の敵と戦う場合に便利な攻撃だ。連続で振ると3発目に真後ろから剣で大きくなぎ払うことができる。多数の敵に囲まれたら、とにかく剣を振りまくろう。



ジャンプ斬り

Z注目中剣を持ち、Aボタンを押すと攻撃力の高いジャンプ斬りが出る。ただし着地時に少しスキができるので、強敵と戦う場合は注意しよう。戦闘以外でもその場でジャンプができるので、物を取るときなどに重宝するぞ。



回転斬り

Bボタンを押し続け、離すと出る回転斬りはデスマウンテンの大妖精の泉でパワーアップする。押す時間の長さで回転数や攻撃力、攻撃範囲が3段階に変わるぞ。ただしBボタンを押している間は移動が極端に遅くなり、敵の攻撃を受けやすい。ふだんは3Dスティック半回転とBボタンで出る回転斬りをメインに使っていこう。

ポイント別ストーリー攻略

子供と大人、ふたつの時代を駆け抜けてクライマックスへと盛り上がるリンクの冒険。ここからはストーリー進行チャートに沿って、水の神殿までをガッチリ攻略するぞ。ダンジョンやモンスターにポイントをおいた、集中攻略も合わせて紹介。感動のエンディングは、もう目の前だ!



チャート攻略

1 コキリの森 V
- コキリの剣、デクの盾を揃える
- 小道をミドに通してもらう
- デクの樹サマと会話

2 デクの樹サマの中 W
- 妖精のパチンコを入手
- ゴーマを倒し、コキリのヒスイを入手

3 コキリの森 V
- サリアから妖精のオカリナをもらう

4 ハイラル平原 K
- ハイラル城へ向かう

5 城下町 G
- マロンと会話
- ハイリアの盾を買う

6 ハイラル城 D
- マロンと会話
- マロンからふしぎなタマゴをもらう
- タマゴをふ化させ、めざましドリを入手
- めざましドリでタロンを起こす
- 中庭でゼルダに会い、ゼルダの手紙をもらう
- インパからゼルダの子守歌を教えてもらう

1 コキリの森

デクの樹サマへ続く小道はミドがふさいでいる。彼をどかすには剣と盾が必要だ。まずは練習場の奥でコキリの剣を手に入れよう。あとはデクの盾だが、これはショップで買うしかない。値段は40ルピーなので、森の中を歩き回ってルピーをためよう。草刈りのほかにも練習場の看板を斬ったり、ショップ前の飛び石を飛んだりと、ルピーの入手手段はいろいろあるぞ。



⬅看板のとおりに連続ジャンプを決めると青ルピーがもらえる。森の中にはこうしたルピー稼ぎのポイントが多いのだ。



➡ミドの留守中に彼の家に入って、宝箱の中身を拝借しよう。家の裏手に転がっている青ルピーも忘れずに。

5 城下町

急ぐならマロンと話したあとさっさと城へ行けばいいが、お金があるなら寄り道しよう。ショップでのおすすめはハイリアの盾。墓地の地下で手に入るが、ここで買っておけば確実。デスマウンテンを登るときに必要だ。また的当て屋でパーフェクトを出すと大きなタネ袋がもらえ、デクのタネの最大所持数が増える。パチンコが気兼ねなく使えるぞ。



⬆パーフェクトを出せるほど腕を上げておくと、ダンジョン攻略の役に立つ。的を8個以上壊せば再プレイも可能だ。

6 ハイラル城

城へはツタを上るか兵士にワイロを渡せば入れるが、そのまえにマロンからふしぎなタマゴをもらっておこう。マロンは一度兵士に追い出されるか城下町に戻れば、入り口付近に現れるぞ。あとは兵士に見つからないように城へ入りタロンを見つけよう。朝になればタマゴからめざましドリが生まれる。これでタロンを起こせば中庭へ行けるようになるのだ。



⬆中庭を巡回する兵士に見つかると、牛乳箱の場所まで戻されてしまう。途中のルピーは無視してひたすら奥を目指していこう。

7 ロンロン牧場

ゼルダ姫に会ったあとで牧場を訪れるとタロンとマロンが戻っている。タロンのスーパーコッコ当てゲームではロンロン牛乳入りのビンが手に入り、マロンからはエポナの歌を教えてもらえる。また外壁に作られた小屋に牛乳箱が積んであるが、これを動かした奥にはハートのかけらが。



↑牧場の真ん中にマロンがいる。彼女と話したあとで、オカリナを使えば歌を教えてくれる。これでエポナにも気に入ってもらえるぞ。

10 カカリコ村

デスマウンテンへ急ぐ前に村の中を見て回ろう。スタルチュラハウスでは、いままで獲得したしるしの数に応じて貴重なアイテムがもらえる。村で倒せる黄金のスタルチュラの分も合わせれば、大人のサイフくらいは手に入るはずだ。ほかにもニワトリねえさんの頼みを聞いてコッコを捕まえればあきビンがもらえる。これで今後の冒険が楽になるぞ。



←コッコを持っていれば滑空できる。7羽集めるにはこのテクが絶対必要になるのだ。



→同様に建設現場から飛べば、インパの家の裏口に入れる。ハートのかけらもとれるぞ。

11 墓地

王家の墓の前でゼルダの子守歌を吹くと、墓地の地下に降りることができる。奥の石碑に記された太陽の歌は、吹くと昼夜を逆転させられる便利な曲だ。早いうちに覚えておこう。ほかにも墓を動かして地下へ行ける場所があるが、昼間は子供に注意される。夜になってから出直そう。



←地下には強敵リーデットがいる。覚えたての太陽の歌を吹けば、動きを止められるぞ。

12 ゴロンシティ

ダルニアの部屋の前にあるじゅうたんの上でゼルダの子守歌を吹くと扉が開く。しかしダルニアの機嫌を直すには、森の聖域でサリアの歌を覚えてきて吹くしかない。森へのワープゲートは岩で閉ざされているからデクの棒で火を運び、入り口のバクダン花を爆破して道を開こう。



←しょく台を利用して火を運ぶ。この先は迷いの森につながっている。爆風に注意！

13 迷いの森

迷いの森ではゲートから流れてくるメロディをよく聞いて、音が大きくなる方向へと進もう。間違うとたいてい入り口まで戻されてしまうが、開けた場所に行き着くゲートが2ヵ所ある。イベントをこなすとハートのかけらなどが手に入るので、一度は訪れておくといいぞ。



↑森のステージにはお面をつけていこう。観客のチョロナッツたちを満足させられれば、デクの棒とデクの実を持てる個数が増えるぞ。

7 ロンロン牧場 J
- あきビンと牛乳、エポナの歌を入手

8 ゲルドの谷 I
- ハイリア湖へ

9 ハイリア湖 X
- つりぼりがある

10 カカリコ村 L
- 兵士にゼルダの手紙を見せ、山へ向かう
- コッコ探しであきビンを入手

11 墓地 M
- 墓の下で太陽の歌を覚える

12 ゴロンシティ C
- ゴロン族の長ダルニアと会う
- バクダン花に火をつけ、迷いの森へ

13 迷いの森 U
- タネ袋、デクの実のキャパシティを強化
- 迷いの森を抜け森の聖域へ

14 森の聖域 T
- サリアから、サリアの歌を教えてもらう

15 ゴロンシティ C
- サリアの歌でダルニアの機嫌を直す
- ゴロンのうでわをもらう

16 デスマウンテン登山道 F
- バクダン花で洞窟前の岩を壊す

17 ドドンゴの洞窟 E
- ボム袋を入手
- キングドドンゴを倒し、ゴロンのルビーを入手

18 デスマウンテン登山道 F
●大妖精の泉で回転斬りを教わる

19 ハイラル城 D
●大妖精の泉でディンの炎を入手

20 ゾーラ川 Q
●魔法のマメが買える
●滝の前でゼルダの子守歌を吹き、奥へ

21 ゾーラの里 R
●素潜りゲームで銀のウロコを入手
●水中のゲートでハイリア湖へ

22 ハイリア湖 X
●湖底であきビンとルトの手紙を入手
●水中のゲートでゾーラの里へ

23 ゾーラの里 R
●キングゾーラにルトの手紙を見せる
●魚入りのビンを用意し、泉へ

24 ゾーラの泉 O
●大妖精の泉でフロルの風を入手
●魚を使ってジャブジャブ様のお腹へ

25 ジャブジャブ様のお腹 P
●ブーメランを入手
●バリネードを倒し、ゾーラのサファイアを入手

26 ハイラル平原 K
●逃げるゼルダと、追うガノンドロフに会う
●時のオカリナ、時の歌を入手

27 時の神殿 H
●3つの精霊石と時の歌で扉を開く
●神殿の奥でマスターソードを抜く

7年後へ

18 デスマウンテン登山道

ボム袋を手に入れたらデスマウンテンをさらに登り、頂上にある大妖精の泉を目指そう。中にある紋章の上でゼルダの子守歌を吹くと大妖精が出現し、強力な回転斬りを授けてくれるぞ。これを獲得しておかないとほかの大妖精の泉ではイベントが起きない。必ず行っておこう。



⬆泉の横には火口への入り口がある。子供時代は熱気を防ぐ方法がないので長居は禁物だ。黄金のスタルチュラを倒したら退散しよう。

20 ゾーラ川

奥へ進むだけなら簡単。しかし途中2ヵ所にあるハートのかけらを取るなら、コッコを使った滑空技を使う必要がある。逃がさないようにコッコを運ぼう。また入り口付近の豆屋から魔法のマメが買える。各地に点在している豆の木植場にまくと大人時代にアイテムが手に入るのだ。



⬅段差でコッコを投げたらすぐに捕まえる。逃げられたら川の入り口に戻ってやり直しだ。

22 ハイリア湖

手紙入りのビンを手に入れたらゾーラの里に戻ることになるが、その前に少し湖を見てまわろう。つりぼりで大物をつり上げればハートのかけらがもらえるぞ。また湖畔にいるカカシボヌールにお気に入りのメロディを教えておけば、大人になってから役に立つ。こちらも忘れずに。



⬅50センチ以上を目標にしよう。大人になれば魚も成長し、景品もさらに豪華になる。

23 ゾーラの里

キングゾーラに手紙を見せたあと、あきビンは返してもらえる。さっそく中に魚を入れよう。ただしショップで買うのはルピーがもったいない。ショップ近くの浅瀬では魚が群れ泳いでいるので、そこでビンを使えば簡単に捕まえられるぞ。これでジャブジャブ様の口を開くのだ。



⬆ビンの中身は魚に限らずタダで調達できるものがほとんど。ルピーが必要なのは薬くらいのものだ。ルピーは節約して使うようにしよう。

27 時の神殿

いよいよ子供時代も大詰め。一度大人になると当分のあいだ子供には戻れない。やり残したことがあるならいまのうちに。とくに魔法のマメまき、黄金のスタルチュラやハートのかけら探しはできるだけ済ませておくと大人になってからが楽だぞ。オカリナの曲もこの時点で5曲覚えていればオーケー。ハイリア湖でカカシの歌を覚えさせておけば完璧だ。



⬅エポナの歌と太陽の歌は見落としやすい。ちゃんと覚えているかな?



➡時の歌で神殿の扉を開く。マスターソードを抜いて7年後の世界へ。

29 ロンロン牧場

エポナの歌を覚えていれば大人になってからエポナに乗れる。2回目以降の体験乗馬中、エポナに乗ってインゴーに話しかけるとレースができるぞ。2戦とも勝ったあと牧場から脱出すれば、以後はエポナを自由に使える。ハイラル平原やゲルドの谷での移動がとても楽になるのだ。



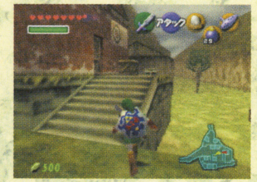
⬅ムチの残しかたがレースに勝つコツ。ラストスパート用にふたつは残しておこう。



➡痛みやすいお届けものを運ぶときはエポナが必要になる。早めに再会しておこう。

30 カカリコ村・墓地

村は子供時代と違い、ショップをはじめとする施設がいくつもできて大きく様変わりしている。ひととおり見てまわったら墓地へ行こう。幽霊ダンペイとの墓下レースで手に入るフックショットは、以後のダンジョン攻略に絶対必要になるアイテムだ。真っ先に手に入れておこう。



⬅壊滅し、人気の絶えた城下町に代わり、以降はカカリコ村が冒険の拠点になるのだ。



➡道順こそ同じだが、ダンペイが落とす炎の位置は毎回変わる。少し距離を開けて走ろう。

32 時の神殿

森の神殿をクリアーしたあとで、一度時の神殿へ戻ってみよう。すると現れたシークが時の神殿へワープするメロディ、光のプレリュードといっしょにマスターソードの秘密を教えてくれるのだ。以後ここで剣を抜き差しすると子供と大人、ふたつの時代を行き来できるようになる。



⬆大人と子供、それぞれの時代を往復しないと絶対に解けない謎もある。もしプレイに行き詰まったら、試しに時を移動してみよう。

33 ゴロンシティ

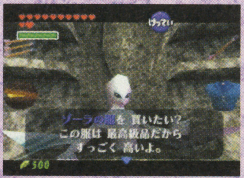
人気の絶えたゴロンシティを、ゴロンキッドがたったひとりで転がっている。子供時代にいた暴走ゴロンと同様にバクダンで動きを止めよう。ただしスピードが速いので、バクダンをやや早めにしかけておくといい。彼から事情を聞いたら、ダルニアの部屋の祭壇を動かしてデスマウンテン火口へ。もらったゴロンの服は忘れず装備しておこう。



⬅高価なゴロンの服もタダで手に入る。デスマウンテンの熱気を防いでくれるのだ。

36 ゾーラの里

一面凍りついたゾーラの里の中でも、赤い色をした氷だけは青い炎で溶かすことができる。赤い氷はキングゾーラとショップの入り口を凍らせているので、氷の洞窟からあきビンふたつ分の青い炎を持ってこよう。蘇生したキングゾーラに話しかけるとゾーラの服をくれる。このさきの水の神殿攻略には絶対に必要だ。忘れずにもらっておこう。



⬅ライクライクにゾーラの服を食べられたら、ここで買い直すしかない。ただし高いぞ。

28 時の神殿 H

- ラウルの話を聞き、光のメダルを入手
- マスターソードを入手、シークと出会う

29 ロンロン牧場 J

- レースに勝ってエポナを手に入れる

30 カカリコ村 L 墓地 M

- ダンペイの墓を動かし、地下へ
- レースを完走しフックショットを入手
- 風車小屋で、嵐の歌を教わる

31 森の聖域 T 森の神殿 S

- シークから森のメヌエットを教わる
- 妖精の弓を入手
- ファントムガノンを倒し、森のメダルを入手

32 時の神殿 H

- シークから光のプレリュードを教わる

33 ゴロンシティ C

- ゴロンキッドからゴロンの服をもらう
- 祭壇の石像を動かし、火口へ向かう

34 デスマウンテン火口 A 炎の神殿 B

- シークから炎のボレロを教わる
- メガトンハンマーを入手
- ヴァルバジアを倒し、炎のメダルを入手

35 氷の洞窟 N

- ヘビィブーツ、青い炎を入手
- シークから水のセレナーデを教わる

36 ゾーラの里 R

- 赤い氷を青い炎で溶かす
- キングゾーラからゾーラの服をもらう

37 水の神殿 Y

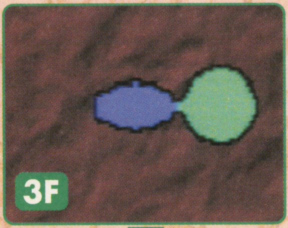
- ロングフックを入手
- モーファを倒し、水のメダルを入手

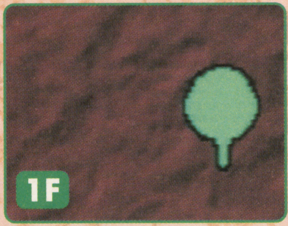
ダンジョン攻略

デクの樹サマの中 W

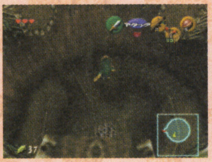
最初に挑む本格的なダンジョン。クリアーには子供時代の基本テクニックをひととおり必要とするから、この機会にしっかり身につけておこう。攻略ルートとしては最初に3Fまで上りパチンコを見つけ、そのあとはひたすら地下を目指し降りて行けばいい。B1を1周するのがポイントだ。

Point1 ダイビングして突き破れ



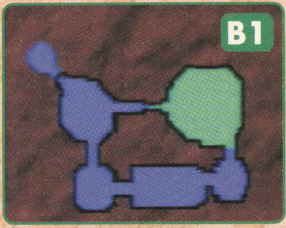


1Fの床の穴をふさいでいるクモの巣を破るには、火をつけるか強烈な衝撃を与えるしかない。ここは吹き抜けを利用し、落下する勢いでクモの巣を突き破ろう。3Fで妖精のパチンコを取ったら、吹き抜けに戻って飛び降りる。ジャンプ後に位置を微調整して、クモの巣の中心を狙おう。



←3Dスティックを正面へ倒しすぎると失敗しやすい。

Point2 火の運搬ルートを決めろ



地下でも何ヵ所かでクモの巣が行く手を阻んでいる。1Fのように落下の衝撃を利用できないので、火をつけて燃やさなければならないのだ。デクの棒にしょく台の火を燃え移らせれば火を運べるが、水中へ落ちると消えてしまう。また時間がかかり過ぎると、デクの棒が燃え尽きてしまうぞ。あらかじめ運搬ルートを考えてから実行に移さないと、ムダにデクの棒を消費するハメになる。時間がかかりそうな場合は棒をしまってやり直しだ。このとき使ったしょく台は、フロアを一周してからもう一度使うことになるぞ。



↑スイッチを踏むと横のしょく台に火がつく。この部屋のクモの巣は2ヵ所ともこれを使って燃やすのだ。



←浅瀬を進めば、水に落ちることなく火を運べるのだ。

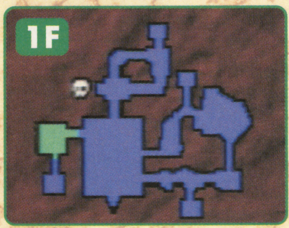


←ブロックで足場を作り火を運べば、B2へ行ける。

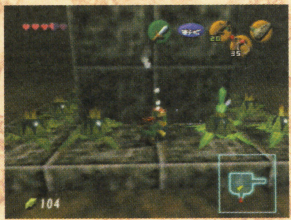
ドドンゴの洞窟 E

壁を破壊したり敵を倒したりと、さまざまな場面でバクダンが必要になるダンジョン。だがしばらくのあいだはバクダン花を利用するしかない。2F右のエリアでボム袋を入手したら、あらためてひと回りしてみよう。洞窟に入ったら右側のエリアを攻略し、1F左側から2Fへ。そのあと巨大ドドンゴの屍の目にバクダンを落とし、口の中へ向かう。

Point1 爆風の範囲が決め手

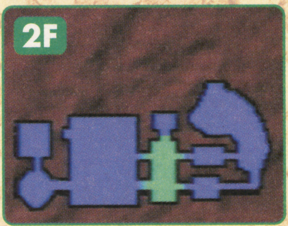


奇妙な形の巨大な柱の根本に、バクダン花が並んで咲いている。これを一気にすべて爆破すると柱が沈み込み上り階段に変わるのだ。しかしバクダンを置く位置が悪いと両方とも誘爆せず、片側のバクダン花が残ってしまう。ひとつだけ離れたバクダン花をつかんだら、手前にあるふたつのバクダン花の、ちょうど中間にセットするようにしよう。



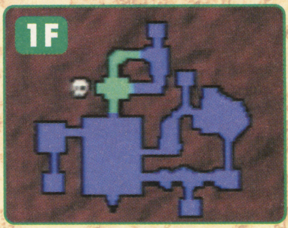
←バクダン花の起爆時間はそこそこ長い。あせらずにバクダンを中央に置こう。石畳のラインが目安になるぞ。

Point2 爆発時間を見切れ

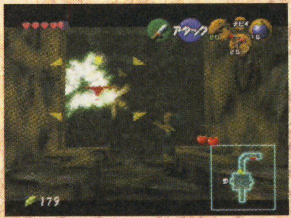


2F右奥へ進むにはハシゴ近くの壁を破壊しなければならない。近くのバクダン花をつかみ、タイミングを計って投げよう。コントロールに自信があるなら壁とハシゴのあいだへ挟まるよう投げてもいい。

Point3 作業は敵を倒してから



ブロックをスイッチのある穴に入れる作業は、周囲を飛び回るファイアキースを倒してからにしよう。ハイリアの盾を装備しておけば、万一ダメージをくらっても安心だ。

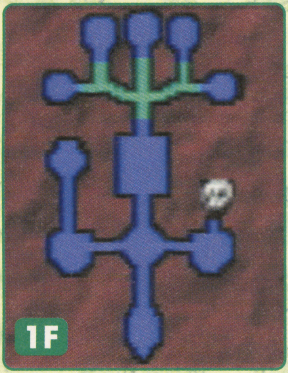


➡頭上の死角から狙われない通路で迎えうつと簡単だ。パチンコに自信があるなら遠距離から狙撃してみよう。

ジャブジャブ様のお腹 Ⓟ

出現する敵の多くは、剣で斬ると自分がダメージを受けてしまう。ブーメランを手に入れるまでは敵を避けて進み、余計なダメージを受けないようにしよう。中に入ったらまっすぐ進んで落とし穴でB1へ。ルトと合流したら一度1Fへ戻り触手を一掃。中ボス撃退後はボスの部屋まで急ごう。

Point1 ルトの重さを利用しろ



床の穴から落ちたルトを追っていくと、会話のあとルトはその場に座り込んでしまう。このさき1Fの奥には、ルトといっしょでなければ作動しないスイッチがある。面倒でも運んでいこう。ただし運搬中は一切の攻撃ができなくなる。敵が迫ったらすぐに彼女を降ろすこと。もしルトを見失ってしまったら、最初に彼女を見つけた1Fの広間に戻ろう。

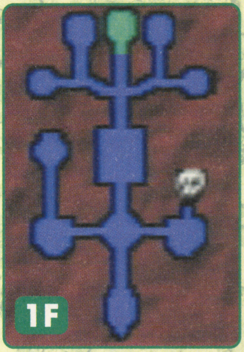


⬅このスイッチはルトをかついでいれば押せるぞ。



⬅すぐもとに戻るスイッチ。ルトを置けば問題は解決だ。

Point2 触手はおびき出して撃退

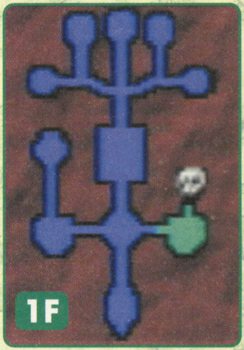


部屋の中央にいる寄生虫の触手は、くびれた場所が弱点だ。しかし離れていると弱点を引っ込めてしまう。わざと近づき、攻撃しようと出てきたところをZ注目して、ブーメランを投げて、しとめよう。



⬅触手が後方へ反ったら攻撃をしてくるサイン。横っとびで回避だ。

Point3 ブーメランの軌道を考えろ



ボス部屋へ続く扉は、近くのスイッチを操作すれば開く。しかしスイッチの手前に半透明な壁があり、パチンコでは狙えない。ここはブーメランの横から回り込む軌道を利用すれば突破できるぞ。

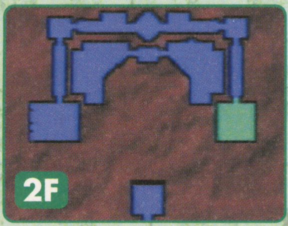


⬅近すぎると壁に当たる。少し離れた位置からブーメランを投げよう。

森の神殿 Ⓢ

神殿に入るために使うフックショットは攻撃や移動、スイッチ操作に至るまであらゆる場面で必要だ。ここで操作に慣れておこう。内部では広間の炎を奪った幽霊四姉妹の行方を探すことになる。1F左のエリアから探索し始め、そのまま右のエリアへと進んでいく。炎をすべて取り戻せば大広間のエレベーターが動き、ボスのいるB2へ行けるぞ。

Point1 廊下のねじれを操作

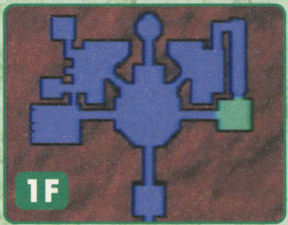


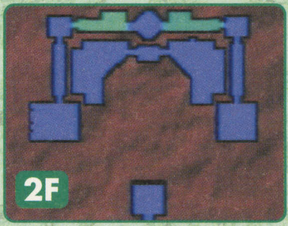
2Fの左側には90度ねじれた通路がある。入り口のスイッチを弓で射ると、通路とそのさきの部屋の配置が変わるのだ。右側通路の奥の部屋にも同じようなスイッチがあるが、これは凍りついていてそのままでは操作できない。動く床に乗りながらしょく台の火を通してスイッチを射ろう。当たれば氷が溶け、通路をねじれさせることができるぞ。



⬅リンク、しょく台、スイッチが重なるチャンスは一瞬。敵はいないので、失敗してもあせらずもう一度試そう。

Point2 幽霊姉妹の対処法





1Fの大広間から炎を盗んでいった幽霊四姉妹は、神殿のどこかに隠れている。ジョオとベスは、それぞれ2Fの階段の途中にある3枚の絵を射抜けば飛び出してくるぞ。絵に近づくと逃げられるので、離れた場所から射よう。エイミーは1Fの部屋でブロックの絵柄を完成させれば正体を現す。この3人は離れて弓を使えば楽に倒せるぞ。長女のメグは3人を倒したあと1Fの大広間に現れるのだ。こちらはP39の攻略を参考にしてほしい。



⬆ダミーのブロックはひとつ。壁の絵を参考にして絵を組み立てよう。失敗すれば少し制限時間が延びるぞ。

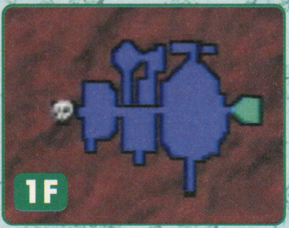


⬆消えているときは無敵。姿を現したところを弓で攻撃しよう。炎をかざして突撃してきたら盾でガードだ。

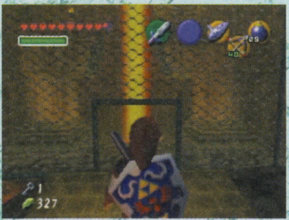
炎の神殿 B

内部は灼熱の地獄。ゴロンの服を着ていないとここの熱気にやられてしまうぞ。いたるところにある炎のトラップにも注意が必要だ。1F右のエリアから3Fまで上ると、そこからさきは左右に分かれている。左エリアの5Fでメガトンハンマーを取ったら、石の柱を落として1Fへ戻ろう。

Point1 噴炎のパワーを活かせ



金網の向こう側では、床の穴から炎が噴き上がっている。これがこの部屋のポイントだ。まずは狭い足場に注意しつつ、金網を上って柱の上に行く。柱にたどり着いたらブロックを押して炎の上に落とそう。すると噴き出す炎の力によって、ブロックが天井に開いた穴まで持ち上げられる。この即席エレベーターに乗れば2Fへ行くことができるぞ。

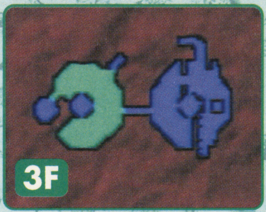


⬆熱に強いゴロンの服を着ていても、炎の直撃には耐えられない。うかつに近寄るとダメージを受けてしまう。



⬅ブロックを落としたら、上る前に乗り移ろう。

Point2 火炎トラップの切れ目を覚えろ

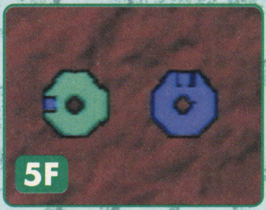


広いフロアに見えるが、実際は火炎トラップのおかげで迷路になっている。トラップは柱のあいだに設置されているので、切れ目を覚えるまでは慎重に。



➡スイッチを踏んだら急いで扉へ。火炎トラップの場所を知らないとここは間に合わない。事前に確かめておこう。

Point3 ハンマーを守る炎の結界



奥に炎で守られた宝箱がある。入り口近くのスイッチを踏むと一定時間炎が消えるが、外壁側の地形を進んでも間に合わない。内側の狭い階段を走ろう。

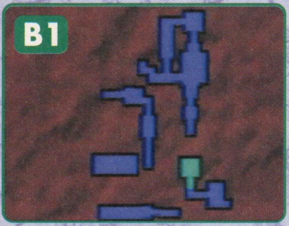


➡吹き抜けに落ちるとまた上り直しだ。狭い足場に集中するためにも、周囲の敵をさきに倒してから挑戦しよう。

水の神殿 Y

水中ではフックショット以外の武器は使えない。弓やバクダンを使ったスイッチ操作や壁破壊もできないので、水位を変化させてから訪れよう。窒息防止のゾーラの服は必須だ。神殿に入ったらまず1Fに降りルト姫と会う。その後は神殿中から小さなカギを見つけ3F左のエリアへ。中ボスを倒してロングフックを手に入れればボスは目の前だ。

Point1 浮きブロックと隠し通路

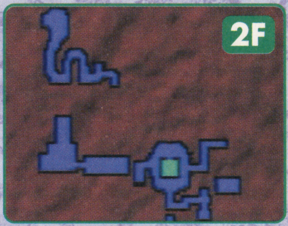


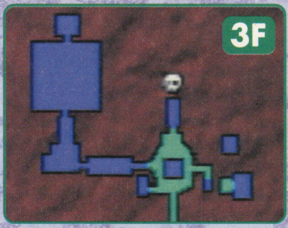
中央の塔近辺にある茶色のブロックは、動かせないが水には浮く。石板で水位を変えると、必ず水面まで浮かび上がるのだ。これを足場にすれば探索範囲が広がるが、目先を変えてブロックの下だった場所を確認してみよう。たとえば塔内部のブロックは、水位を上げるとその真下に通路が隠れているのがわかる。トゲに注意し降りてみよう。



⬅上がる水位にだけ気を取られていると、真下の通路を見逃しやすい。このさきでは小さなカギが手に入るぞ。

Point2 水位変化のポイント





神殿の中心にある塔。その周辺を満たす水は、王家の石板の前でゼルダの子守歌を吹けば水位を変化させられる。3ヵ所の石板はそれぞれ効果が違うので、場所と変化の度合いを覚えよう。水位が変わると行ける場所も制限されるから、うかつに変えないほうがムダ足を踏まずにすむぞ。



⬅塔内部の石板は2F。足下までを水で満たしてくれる。



⬆ルトと会った部屋の真上に、最初に見つける石板がある。この3Fの石板は水をほとんど干上がらせるのだ。

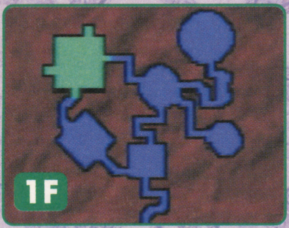


⬆この石板は中央部のほとんどを水で満たし、3Fだけを水上に出す。初めて神殿に入った状態と同じだ。

氷の洞窟

ゾーラの泉に浮かんだ氷を渡っていくと、氷の洞窟にたどり着く。神殿に比べれば狭いが、あちこちをふさいでいる赤い氷のせいで自由に歩けない。プロペラ部屋の奥で青い炎を見つけたらあきビンにつめ、赤い氷を溶かしてまわろう。最深部まで行けば氷の神殿へ挑む準備が整うぞ。

Point すべるブロックと足場作り



銀ルビーをすべて集めるには、氷のブロックを動かして足場を作らなければならない。ブロックは何かにぶつかるまでは止まらないので、周囲の柱を利用しよう。間違えたら穴にブロックを捨て再挑戦だ。



➡赤い氷に覆われた銀ルビーも、青い炎で氷を溶かせば回収できる。すべて集めれば奥へのゲートが開くのだ。



⬆銀ルビー回収で扉が開く。先へ進むには、ブロックを最初の位置から入り口に対して左方向に押す。



➡あとは右へ右へとすべらせていけばオーケー。ちょうど一回転させるように動かすのだ。

ハートのかけら獲得地点

ライフゲージの最大数アップを、ボス戦で手に入るハートの器だけに頼るのは少々心もとない。冒険を楽に進めるためにも、ハイラルの各地に点在するハートのかけらを集めよう。下は大人になるまでに取ることができる、おもなハートのかけらのリストだ。

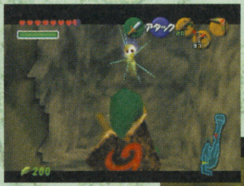


⬅ミニゲームやサブイベントがらみで手に入ることが多い。急がずさまざまなことに挑戦しよう。

場所	取得場所・取得方法
迷いの森	スタルキッドにサリアの歌を聞かせる
	スタルキッドとのセッションを3回成功
ハイラル平原	ハイリア湖入口の隠し穴で購入
ロンロン牧場	納屋の奥
城下町	ボムチュウボウリングの景品
	宝箱クジの景品
	おばさんの犬を連れ戻す
カカリコ村	黄金のスタルチュラのしるし50匹以上
	インパの家の裏口から侵入
	男のいる屋根へ見張り台から横っとびする
墓地	墓の下で太陽の歌を吹く
	穴掘りツアーで掘り当てる
ゴロンシティ	つぼに爆弾投入後、笑い顔で止まる
デスマウンテン登山道	ガケからドドンゴの洞窟へ向けバック宙
デスマウンテン火口	内壁の途中のくぼみ
ゾーラ川	中央付近の柱の上
	滝付近の棚の上
ゾーラの里	すべてのしょく台に火をつける
ゲルドの谷	崖途中の木箱の中
	滝の裏にあるくぼみ
ハイリア湖	つりぼりで50cm以上のサカナを釣る

黄金のスタルチュラ出現地点

世界に100匹いるという黄金のスタルチュラ。これを倒したしるしを集めると個数に応じて表のようなアイテムが手に入る。最低でも30個を集め、巨人のサイフをもらっておこう。スタルチュラは昼か夜か、子供か大人かで出現地点が変わる。下の表を参考に探してみよう。



⬅高い場所にあるしるしは、ブーメランやフックショットが必要だ。



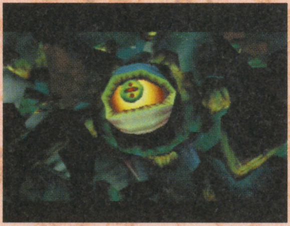
➡豆の木植場でムシを放すと穴からスタルチュラが。忘れずに試そう。

しるしの数	獲得できるアイテム	アイテムの効果
10個	大人のサイフ	200ルピーまで持てるようになる
20個	もだえ石	あやしい場所で震えて知らせる(振動パックが必要)
30個	巨人のサイフ	500ルピーまで持てるようになる
40個	ボムチュウ	自走式のバクダン

地域	時期	時間帯	出現場所
コキリの森	子供	夜	物知り兄弟の家の外壁
	子供		豆の木植え場
迷いの森	子供		豆の木植え場(橋の側)
	子供		豆の木植え場
デクの樹サマの中	子供		3F・左の部屋
	子供		B1・1Fへの登り壁
	子供		B1・水路の鉄格子
	子供		B1・左上の部屋
森の神殿	大人		1F・入り口
	大人		1F・中央ホール
	大人		1F・左の中庭
	大人		1F・右の中庭
	大人		B1・左下の小部屋
ハイラル平原			ハイラル城門右の隠し穴
			ゲルドの谷付近隠し穴
ロンロン牧場	子供		牧場入り口の木に体当たり
	子供	夜	タロンの家2階の窓付近
	子供	夜	牧場内休憩所の外側
	子供	夜	牧場左下の壁
城下町	子供		見張り部屋の木箱の中
ハイラル城	子供		入り口付近の木に体当たり
カカリコ村	子供	夜	入り口付近の木に体当たり
	子供	夜	物見台のハシゴの途中
	子供	夜	スタルチュラハウスの外壁
	子供	夜	建設現場の中
	子供	夜	北側の家の外壁
墓地	子供	夜	右側の壁
	子供		豆の木植え場
デスマウンテン登山道			カカリコ村付近の壁の奥
	子供		豆の木植え場
デスマウンテン火口			頂上の木箱
ゴロンシティ			1F・岩迷路の奥の木箱
ドドンゴの洞窟			1F・右下通路途中の小部屋
			1F・中央上の小部屋
	大人		1F・右下通路
	大人		1F・左爆破階段の途中
			2F・左爆破階段上の登り壁
炎の神殿	大人		1F・右ホール北側の小部屋
	大人		1F・正面階段裏の部屋
	大人		3F・右エリア北側の壁の中
	大人		4F・右エリアの上り壁
	大人		5F・右エリアの壁
ゾーラ川	子供		入り口付近の木に体当たり
	子供	夜	滝付近ハシゴの途中
ゾーラの泉	子供	夜	浮木近くの壁
	子供		大妖精の泉付近の木に体当たり
ジャブジャブ様のお腹	子供		B1・落とし穴部屋の下
	子供		B1・落とし穴部屋の下
	子供		B1・右水位上げ部屋
	子供		1F・ボス部屋直前の部屋
氷の洞窟	大人		1F・右下部屋の柱
	大人		1F・プロペラ部屋
	大人		1F・左上滑るブロック部屋の壁
ゲルドの谷	子供		豆の木植え場
	子供	夜	入り口付近の壁
ハイリア湖	子供		豆の木植え場
	子供	夜	みずうみ研究所外壁
	子供	夜	祭壇横の柱
水の神殿	大人		1F・左下のシャッター部屋
	大人		1F・岩が落ちる水路の壁
	大人		2F・自然水路の途中
	大人		3F・中央の塔内部
	大人		3F・滝のある部屋

ボスモンスター攻略

甲殻寄生獣 ゴーマ



必要アイテム

出現場所
デクの樹サマの中 W



ゴーマの目が赤くなったときが攻撃のチャンス。目にパチンコを当てて動きが止まったところを、近づいて剣で斬りつけよう。ゴーマが壁を上っていったら、天井で目が赤くなったところを再びパチンコで攻撃すれば落ちてくる。ここでZ注目を解除してしまった場合は、リンク視点でゴーマのようすを確認しよう。卵管を伸ばしたらタマゴを生む前兆だ。タマゴは必ず3つ生むので影に注意して近づき、ふ化する前に壊してしまおう。

猛炎古代竜 キングドドンゴ



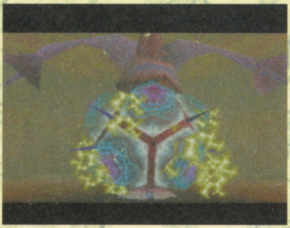
必要アイテム

出現場所
ドドンゴの洞窟 E



戦いを挑むまえに手持ちのバクダンの数を確認しよう。10個もあれば十分だ。戦闘が始まったらキングドドンゴをZ注目。炎を吐こうとして大きく口を開けたところに、すかさずバクダンを投げ込もう。腹の中でバクダンが爆発すると、キングドドンゴは少しの間気絶する。そこを剣で攻撃すればいいのだ。攻撃後は巨体を丸めて転がり出すので、溶岩と地面の間に立って避けよう。このとき溶岩に近づきすぎるとダメージを受けるぞ。

電撃旋回虫 バリネード



必要アイテム

出現場所
ジャブジャブ様のお腹 P



まずは天井とつながっている3本の触手をブーメランで破壊。するとバリネードは周囲のバリを画面全体に広げながら回転し始める。このときは胴体をブーメランで攻撃し、動きが鈍ったところでバリを倒していけばいい。2度に渡り出してくるバリを全滅させれば、あとはバリネードの本体を残すだけ。ブーメランで動きを止めて剣で攻撃しよう。すべての形態で発射してくる電撃は防御できない。横っとびなどを駆使して回避しよう。

異次元悪霊 ファントムガノン



必要アイテム

出現場所
森の神殿 S



最初ファントムガノンは周囲の絵から飛び出し攻撃してくる。出てくるところを弓で射ればいいのだが、寸前で方向を変えるニセ者は攻撃してもムダ。撃ち損じたらすぐに壁際へ逃げよう。3発矢が当たると馬を捨て、空中からの魔法攻撃に切り替えてくる。くり出す光弾を剣で弾き返し、それが当たると地面に落ちてくるのですかさず斬りつけよう。光弾のラリーは長く続くほどスピードが上がる。剣を振るタイミングは早めに。

灼熱穴居竜 ヴァルバジア



必要アイテム

出現場所
炎の神殿 B







ヴァルバジアは床に開いた9つの穴のいずれかから頭を出す。モグラ叩きの要領でメガトンハンマーを使って攻撃、倒れたところを剣で斬ろう。空中に飛び上がったあとは、追いかけながら炎を吐くか天井から岩を落とすかしてくる。炎は横に避けつつ、念のため盾をかまえておけば問題ない。岩は盾で防ぐより、地面の影を見て避けたほうが無難だ。ダメージが増えると頭を出す予兆にフェイントが混ざる。離れて確実に頭を狙おう。

水棲核細胞 モーファ



必要アイテム

出現場所
水の神殿 Y







核をつねにZ注目してようすを見る。水中で回転し始めたら触手が生まれるので離れよう。核が触手の中を行き来しているところで、ロングフックを使い核を引きずり出して剣で攻撃だ。このとき水辺に近すぎると引き寄せた核が水中に落ちてしまう。壁のトゲに触れない程度の位置を保とう。与えたダメージが大きくなると触手が1本増える。死角から襲われてしまいがちなので、つねに2本の触手を視界に入れるよう心がけよう。

要注意モンスター攻略

ダイオクタ

出現場所
ジャブジャブ様のお腹 P



ダイオクタにブーメランを当て、動きが止まったところを剣で斬る。しかし弱点は背中なので、正面からブーメランを当てて回り込んだのでは間に合わない。つねに背中を追いかけるように動こう。反時計回りに追いかけるほうが、投げる手の関係でブーメランが当たりやすくなる。

メグ

出現場所
森の神殿 S



リンクを囲んで4体のメグが回転するが本物はひとつ。回転斬りをするか、フックショットか弓で攻撃すれば、ニセ物は消えてしまうぞ。数が少なくなるほど回転速度が増すので、後半は弓を使うといいだろう。あらかじめ矢をたくさん用意しておこう。本物は5回攻撃が当たれば倒れる。

フレアダンサー

出現場所
炎の神殿 B



胴体に当たる部分が本体だ。止まっているときはフックショットで、高速で回り出したらバクダンやメガトンハンマーを使って周囲の炎から引きはがそう。必死で逃げる本体を追ってもムダなので、その場で剣のパワーをため、回り込んできたところで回転斬りを出す。この繰り返しだ。

ダークリンク

出現場所
水の神殿 Y



ダークリンクはこちらの攻撃を真似し、隙は絶対に見逃さない。突きやジャンプ斬りなどは厳禁だ。そこで剣を振りつつ突然ハンマーを出そう。急激な変化についてこれないからか、素直にくらってくれる。ダメージが増えて動きが激しくなってきたら、ディンの炎を連発してとどめだ。

おトク情報30連発!!

謎と冒険に満ちた波乱のストーリーから、ときには少し距離をおいてみよう。広大なハイラルの世界には、本編を追っているだけではわからない数多くのサブイベントや隠し要素がある。ここではそんな知られざる秘密を、ど〜んと30大紹介。役に立つかどうかは、試してからのお楽しみだよ!?



1 あなたもお面のセールスマン！

子供時代に城下町のお面屋でお面を借り、欲しがっている人に売って代金を収めればつぎのお面を貸してくれる。これを繰り返していくと、最終的にまことの仮面を借りることができるのだ。このお面をつけているとハイラル各地にある目玉が刻まれた石、ゴシップストーンからウワサ話が聞けるぞ。右のお客リストを参考にして手に入れよう。

- キータンのお面（カカリコ村・兵士）
- ↓ ドクロのお面（迷いの森・スタルキッド）
- ↓ こわそなお面（墓地・子供）
- ↓ ウサギずきん（ハイラル平原・マラソンマン）
- ↓ まことの仮面



⬆平原の走り屋は、お面の礼にとサイフいっぱいのルピーをくれるぞ。

2 ゴシップストーンの秘密

ゴシップストーンは、まことの仮面以外のアイテムやアクションにも反応する。剣で斬れば時刻を教えてくれるし、ゼルダの子守歌を吹けば妖精を出すぞ。バクダンやメガトンハンマー、ディンの炎などでは、役に立たないが笑えるアクションを見せてくれる。



⬆バクダンで火がついたのか、炎を噴きながら彼方に消えていく……。

3 ゴロンのつぼで運試し

ゴロンシティ最下層にあるゴロンのつぼは、周囲のしょく台に火をつけると動き出す。その状態で中にバクダンを投げ込んでみよう。爆発、回転後にアイテムを出すぞ。何が出るかは、回転が止まったときのつぼの表情次第だ。その日の運試しには最適かも？



⬆笑い顔ならハートのかけら。これが出るまでしつこく試してみよう。

4 嵐の歌に秘められた力

嵐の歌は演奏しても嵐が起こるだけで、何が変わるわけでもない奇妙な曲。だがこの曲には、地中に隠されたものを発見する能力があるのだ。ナビィが指定した場所や、もだえ石が反応した場所で吹いてみると、さまざまな現象が起こるぞ。また嵐には雨や風がつきもの。それらが必要に思える場所で吹いてみよう。



⬆この場所で吹くと妖精珠が出る。魔法の力を全回復してくれるぞ。

5 デクの棒が欲しいなら？

火種を運べるデクの棒は子供時代の必需品。しかし折れやすく簡単に燃えてしまうので、つねに数を確保しておきたい。そんなときはデクの樹サマの中などにいるデクババ狩りをしよう。こいつの茎の部分を攻撃して倒せば、確実にデクの棒を出すからだ。



⬆枯れかかっているなら楽に茎が狙える。頭部を斬ればデクの実になるぞ。

6 歌好きカエルと楽しいひととき



⬆曲を聞かせるごとに50ルピーもらえるので、あっという間にお金持ちだ。

子供時代にゾーラ川の途中にある倒木に乗ると、5匹のカエルが現れる。彼らは歌が大好きで、覚えたメロディを吹くと大喜びしてルピーをくれるぞ。カエルたちは1曲吹くごとに大きくなり、子供時代に覚えた曲をひととおり吹くと全員が巨大化するのだ。

7 コッコと一緒に空を飛ぼう

かかえ上げると必死に羽ばたくコッコ。この力を利用すれば空中を飛べるのだ。もっとも実際には滑空するように降りるだけで、飛び上がれるわけではない。しかしこれを利用すればふだん行けない場所に行けるし、高い所から落ちてもダメージを受けずにすむ。カカリコ村やゾーラ川、ゲルドの谷で試してみよう。



⬆空中での方向調節は少ししかできない。飛ぶ前に狙いを定めよう。

8 美しいチョウの正体に迫る!

ハイラル各地で見られるチョウには、じつはもうひとつの姿があったのだ。デクの棒を手に持ったままで、チョウの近くへそっと忍び寄ってみよう。チョウはデクの棒に触れた瞬間、なんと妖精に早変わりするのだ。妖精の泉を発見できないうちは、これで妖精の力を利用できるぞ。



⬆立っているだけでは寄りつかない。自分から静かに歩いていこう。

9 便利なあきビンは逃さずGET

回復アイテムの入れ物として使えるあきビンは、4本まで手に入る。しかしストーリー上必ずもらえるのは1本だけだ。右にあきビンの取得場所と条件をまとめたので、これを参考に見つけてみよう。敵が強くなるほどあきビン1本の差が攻略に響いてくる。早いうちに全部揃えておきたい。



⬆中身はやはり妖精がおすすめ。子供時代には魚やムシも重要だ。

●ロンロン牧場
ハイラル城でタロンを起こしたあと、牧場へ行くとスーパーコッコ探しができる。クリアーすれば牛乳ごと手に入るぞ。牛乳を飲んだあともビンは再利用可能なのだ。

●カカリコ村
ニワトリねえさんの代わりに、コッコを7羽捕まえればお礼にもらえる。捕まえる際、コッコを使ったジャンプが必要なのが2羽、木箱の中に隠れているのが1羽いる。

●ハイリア湖
ゾーラの里の素潜りゲームで銀のウロコをもらったあと、水中のワープゲートでハイリア湖へ行くと湖底に沈んでいる。手紙をキングゾーラに渡したらビンが得られる。

●城下町入り口
子供時代にあった見張り小屋は、大人になるとゴーストショップになっている。ここでポウやビッグポウを売り、クーポンを1000ポイントためると交換してくれる。

10 幸せもたらす魔法のマメ

子供時代に各地を回ると、地面に土が四角く盛られている場所が見つかる。これが豆の木植場だ。ここに魔法のマメを植え、大人になってから訪れると魔法の豆の木に育っている。これに乗ると近道ができたり、いままで行けなかった場所へ行くことができるのだ。魔法のマメはゾーラ川の入り口付近で買えるが、買うたびに値上がりする。ルピーをたくさん持っていこう。



⬆植場に近づくとナビィが反応する。忘れずマメを植えておこう。



⬆豆の木でラクラク移動。ハートのかけらなど貴重品も手に入る。

11 動物虐待のしっぺ返し

ハイラル王国のあちこちにいるニワトリ、コッコ。こいつへしつこく攻撃をしかけると、野性の怒りが爆発! しかも仲間を助けるためか、怒り狂ったコッコの大群に襲われる。攻撃力は低いが大量に出現するうえ何と無敵。ゲーム中最強の敵はコッコかも!?



⬆建物に入るか、別の場所へ移動するまで追ってくる。野性恐るべし。

13 カカシ兄弟の不思議な能力

ハイリア湖にたたずむ音楽好きのカカシボヌールとピエール。子供時代にボヌールにメロディを聞かせ、大人になってから同じ曲を目の前で吹いてやろう。以後は特定の場所でその曲を吹けばピエールが現れる。フックショットの的として活躍してくれるぞ。



⬆曲はカカシの歌として登録されるが、オカリナ画面に出ないので注意。

⬇ピエールなしでは行けない場所もある。あやしいと思ったら試そう。



12 ミニゲームはアイテムの宝庫



⬆難しいボムチュウボウリングも、壁や天井を利用すると簡単だ。

本編のストーリーに没頭していると、ついついその存在を忘れがちなミニゲーム。だがクリアーすると、ハートのかけらを始めとした冒険に役立つアイテムが手に入るのだ。急がば回れの精神でプレイしておくと、あとあと必ず助かるぞ。なお重要なアイテムを手に入れたあとの景品は、たいていルピーとなる。

ゲーム名	時期	場所	主な景品
的当て	子供	城下町	タネ袋
ボムチュウボウリング	子供	城下町	ボム袋、ハートのかけら
宝箱クジ	子供	城下町	ハートのかけら
スーパーコッコ探し	子供	ロンロン牧場	あきビン、ロンロン牛乳
素潜り	子供	ゾーラの里	銀のウロコ
つりぼり	子供	ハイリア湖	ハートのかけら
的当て	大人	カカリコ村	矢立て
墓下レース	大人	墓地	フックショット、ハートのかけら
障害物レース	大人	ロンロン牧場	牛
つりぼり	大人	ハイリア湖	?

14 ルピー稼ぎの穴場を探せ!



⬆ルピーが取り放題。敵ではライクライクやフォールマスターが狙い目だ。

魔法のマメや青い薬など高価なアイテムを買うときのために、ルピーを稼げるポイントを知っておくと便利だ。おすすめはデスマウンテン登山道途中の隠し穴。岩でふさがった階段を上ると小さな踊り場に行き着く。そこにある岩を爆破すれば穴が見つかるぞ。

徹底攻略

ゼルダの伝説 時のオカリナ

●週刊ファミ通クロスレビュー出張版
●おトク情報30連発!!

15 オカリナを吹こう

謎解きには欠かせないオカリナだけど、たまには自由に吹いてみるのもいいんじゃない? というわけでオカリナ用の譜面を用意したぞ。曲のタイトルはあえて載せないので、実際に試してみよう。曲に合わせてリズムをとって吹いたり、3Dスティックの左右でビブラートをかければ、君もプロのオカリナ奏者!



⬆景色のいい場所でひと吹き。リフレッシュしてもうひと吹きがんばり!

今の季節にピッタリの一曲

→ 下	→	→ 下	↓ Z	→ 下	→	→ 下	↓ Z	↑	↑	←	← R	← R	→ 下				
→	→	← R	←	→	→ 下	→	→ 下	↓ Z	→	→	← R	←	→	→ 下	→	→ 下	↓ Z
↑	↑	↑ R 上	↑	←	← R	↑ 上	← R	→ 下	↓ Z	→ 下	↓	A	A 下				

お腹が痛くなったらコレ

↓	↓	↓	↓	→	→	→	→	↓	→	↓	→	A 下	A 下	A 下			
↓	↓	↓	↓	↓	→	→	→	→	↓	→	↓	→	↓				

森に住んでる大きくて優しいオカリナ吹き

↓	→ 下	→	→ R	← R	→	↓	← R	→ R	→ 下	→ R	→ 下	↓ Z	→ R	→	↓		
A	↓	→ R	→	← R	↓	→	→ R	→	→ R	→ R	→	↓	→ 下				
↓	→ 下	→	→ R	← R	→	↓	← R	→ R	→ 下	→ R	→ 下	↓ Z	→ R	→	↓		
A	↑	← R	→ R	→	→ R	← R	↓	↓	→	→ R	→	→ R	→ R	→	↓	↑	← R
A	A	→ R	→	→ 下	→	↓											

※「⬆」はCボタンの向き、「上」「下」は3Dスティックの方向を意味する。同じ縦の列にあるボタンは、同時に押すことを示す。

16 水に弱かったスタルベビー

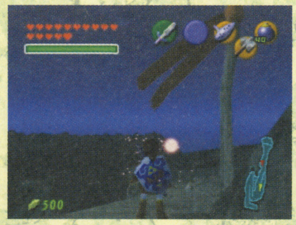
夜のハイラル平原を歩いていると、地面からスタルベビーが出現する。あまり強くはないけれど、とにかく数が多くてうっとうしい連中だ。ところがこのスタルベビーたちは、なんと水に弱かったことが判明。囲まれたときは近くの川に飛び込めば、こちらを追って水中に入り込み、あっという間に自滅するのだ。



⬆もちろんアイテムも落とす。これだけでもかなりの稼ぎになるぞ。

17 妖精珠を探し出そう

冒険が終盤に近づくとMPの消費量も多くなる。そんなときぜひ利用したいのが妖精珠。妖精がライフを全回復してくれるように、妖精珠はMPを全回復してくれる。ただし妖精珠は妖精の泉にはいない。特定の場所でしか現れないので、注意深く探しだそう。



⬆妖精珠は嵐の歌や太陽の歌で出現する。ビンでは捕まえられないぞ。

18 乱暴者は得をする

つぼや木箱など建物以外のほとんどの物は、動かしたり壊すことができる。ルピーや回復アイテムなどが入っているので、一度は中身を確かめてみよう。たいていはバクダンや回転アタックでこと足りるが、蜂の巣のようにブーメランが必要な場合もあるぞ。



⬆回転アタックで木箱を破壊。同様に樹木をゆらすといいものが。

19 最強の武器をその手に

マスターソードをしのぐ強力武器の入手手順を途中まで紹介する。時間制限があるイベントではエポナが必要だ。

- ニワトリねえさんからポケットタマゴを借りる
- ↓ ポケットタマゴをかえし、てのりコッコ獲得
- ↓ てのりコッコでタロンを起こす
- ↓ ニワトリねえさんにてのりコッコを返しコジローをもらう
- ↓ 親方の息子にコジローを見せあやしいキノコをもらう
- ↓ 薬屋のばあさんにあやしいキノコを届けてあやしいクスリをもらう(制限時間3分)
- ↓ コキリ族の女の子にあやしいクスリを渡し密猟者のノコギリをもらう
- ↓ 大工の親方に密猟者のノコギリを渡し折れたゴロン刀をもらう
- ↓ ダイゴロンに折れたゴロン刀を預け処方せんをもらう
- ↓ キングゾーラに処方せんを見せメダマガエルをもらう
- ↓ ?

20 君はすべてのCMを見たか?

ゼルダのCMは7人の有名人が登場して話題になった。このCM、セリフの違いなどでひとりにつき数パターンあったのを覚えているかな? 演技ではなく感動から生み出された声は、どの部分を取っても人を動かすというい見本だ。



稲森いずみ



前田日明



ドリアン助川



藤原竜也



深田恭子



BOSE



ユースケサンタマリア

21 コッコは水に落ちると飛び上がる。ゲルドの谷では必見だ。

22 髪を気にするつりぼりのオヤジ。帽子をつり上げると?

23 ハイラルの一日は実際の時間で4分。世界は意外に忙しい。

24 際限なく現れる敵を倒し続けると、でかいボスが出現する。

25 足がすくむゾーラの里の滝。落差は20メートルはある。

26 チョウの近くには隠し穴があることが多い。探してみよう。

27 墓守りダンペイの留守中、小屋に入ると日記が読めるぞ。

28 ウルフォスの弱点は尻尾。両手攻撃をかわしたあとに狙え!

29 インパの家のベッドを調べるとルピーが。男のへそくり?

30 牛に会ったらエポナの歌を。しぼりたての牛乳をくれるぞ。

WEEKLY ファミ通 クロスレビュー出張版

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』は、週刊ファミ通11月27日号のクロスレビューで、40点満点を記録した。これは13年、519号におよぶファミ通の歴史上初の快挙! そこで、このときのレビュアー4人に、あらためて“ここがすごかったゼルダ”、“感動させてくれたゼルダ”、“やらないと人生損だゼルダ”という熱いパトスを披露してもらうことにした。題して、「何で10点つけたんスか?」さぁ、いってみようか!

サワディ・ノダ



ファミ通副編集人、兼月刊ファミ通Bros.編集長。温泉巡りとドライブが趣味のちょっぴり偉い人。

今度の『ゼルダ』は駄目かもしれんな……。明快に、クソゲーか? 誰にだって第一印象でモノやヒトの善し悪しを多少は判断してしまうところがあるだろ? 展示中のゲームは貧相で、いま咲き誇る華の片鱗さえ見いだせなかった。約1年前、初お目見えを果たしたN64『ゼルダ』のあまりの不出来さに、絶句したボク。いま製品版のクオリティーを知れば、完成度は限りなくゼロに近いバージョンだったと察せるのだ。宮本さん、がんばってねと、愚挙かつ大きなお世話で成功を願い、祈るような気持ちでその場を去った。そして、快挙。製品版に触れたとき、その柔和な羽毛のごとき、まさにカンジさせない操作感に、戸惑いすら覚えた。ボクの手にはうざったいコントローラーは限りなく存在せず、手は神経を介してリンクの手となり無意識な脳髄の指令がリンクを押し出し、草原を飛び翔て跳躍した。眩しさを感じふと見上げると、頭上には深い高さが存在した。そこには目眩と圧倒的な空間が……。陳腐で古くさい言葉、バーチャルリアリティー。きっと10年後も遊べるゲーム……そんな10点だ。

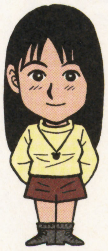
乱舞吉田



SNK系の格闘ゲームをこよなく愛する編集者。じつは過去にドッターをしていた経歴もあり。

なんで『ゼルダ』に10点をつけたかって? おもしろかったからです。終わり。ウソ。本当は、現時点で、コレを越える内容のソフトを作ることは不可能だろうと思ったから。『ゼルダ』のスゴイところは、総合的な完成度の高さはもちろんだけど、なによりも“自分がリンクになったかのようにゲームの世界が体験できる”点にあると思う。これまでにもゲームの主人公になれるソフトはあったけど、主人公になりきれるソフトは『ゼルダ』が初めてなのではないだろうか。思ったとおりにリンクが動いてくれる操作性のよさ。空気の存在や光の温かさを感じさせるリアルな世界の再現。そして、やりたいと思ったことができる自由度の高さと、その結果がちゃんと用意してあるフォローの細かさ。ここまでこだわって作ってあるソフトは前代未聞。ゲームのなかに、いろいろなことが体験できるもうひとつの自分の世界があるわけで、これがおもしろくないハズがない。で、何が言いたいのかというと、『ゼルダ』は絶対遊ばなきゃイカンと。さもないと人生の楽しみの何分の1か損するぞ!!」ということです(笑)。

渡辺美紀



元週刊ファミ通副編集長にして担当レビュー数一位の編集者。最近は料理にハマっているらしい。

N64版『ゼルダ』に点数をつけるとき、じつはすごくすごくすごく悩んだ。それは、私が特殊な人間じゃないかと思ったから。ところで突然だけど『ゼルダ』シリーズってなぜかコントローラーをたたきつけ、「クソゲー!」とか叫ぶシチュエーションが皆無のゲームだと思わない? つーか、私はそう思うの。もうかれこれ2時間も悩んでる超単純な謎が、突然あっさりわかったとき、頭を抱えて叫ぶのは、決まって「私ってバカなんじゃないの――!!!」。こんなことに気づかなかった自分に猛烈に腹が立ち、でも先へ進めたうれしさに気を取り直しゲームを続ける。『ゼルダ』ってこれのくり返しなんだよね。でもって私はそれが最高に楽しい。つまり、もう“『ゼルダ』体質”になっちゃってるのよ。だからあの、悩んで解けて自分に呆れる快感をさらに味わえるN64版『ゼルダ』は、私にとって満点のゲーム。ただ、“『ゼルダ』体質”じゃない人はどうなんだろ? そう考えて悩んだんだわ。でもね、プレイすればみんなこうなるんじゃないのかなと、最後にはそう考えて10点に決めた。……まちがってなかったと、思ってるんだけど。

羽田隆之



元ファミ通編集者。新宿ジャッキーとしても有名だが、シューティングゲームの鬼でもある。

広大な土地に限界ギリギリまで詰め込まれた謎、イベント、遊び心。それらに尽きると思う。確かに、ふだんゲームをやらない人にしてみれば、少々敷居は高いのかもしれない。そうでなくても、謎に次ぐ謎の前に、脳味噌が加熱しているのを感じながらも発想の転換が出来ず、苛立ちを覚えることも、数限りなくあるに違いない。だけど、Zボタンの使いかたは丁寧に教えてくれるし、謎だって、投げ出す本当にギリギリの瞬間に解けるようにできている(お悩み時間も計算ずくですよ)。クリアーしてもしなくても、先に進めるイベントが多いのも、うれしい。自由度が高いっていう、もうそのままが実現されてる感じ。てわけで、現時点で最高のアクションRPGだと思った。あのコントローラーにもっともマッチした、ベストなゲームだと思った次第。それでも、アクション性が高くて万人には向かないんじゃないか、とか、あれだけ待たせたんだから、イイものができて当たり前、とか、まあまだまだいろいろありそうだけど、とりあえずこの場はいいことだけ言って終わりにします。

ピカチュウげんきでちゅう

このゲームはピカチュウと友だちになるのが目的。キミが話しかけた言葉に反応してピカチュウがいろんなしぐさを見せてくれる。でもね、仲良くなるためにはちょっとだけコツが必要なんだよ。



仲良くなるコツ その1。

ピカチュウはいつもキミを見てるわけじゃないから、話しかけるときにはまず"ピカチュウ"と呼んであげよう。そうすれば、キミの言葉をわかってくれる可能性がググンとアップするよ。



仲良くなるコツ その2。

ピカチュウの喜ぶ言葉をさがしてみよう。ピカチュウはほめられたりカワイがられたりするのが大好き！どんどん喜ばせていろんなトコロにおでかけしよう。



仲良くなるコツ その3。

ピカチュウが何かしてもらいたいときはかならずキミにおねだりをする。そんなときは、ピカチュウがどうしたいのかよく考えて話しかけてみよう。きっと楽しいイベントがまっているよ。



仲良くなるコツ その4。

カワイイからって、甘やかしてちゃダメ。悪いことをしたときにはちゃんとしからないとね。反省してるピカチュウも見たいでしょ？

ぎもんかいけつ

どうやって話すの？

まず、Zトリガーボタンを押しながらマイクに話しかけよう、ボタンをはなすと言葉がボールになってピカチュウのところにとんでいく。ちょうどモンスターボールが投げこまれるみたいにね。ボールがちゃんとピカチュウにあたればOK。はずれたらもう1回。ただし、ちゃんとあたっても言葉がムズカシイとピカチュウがわかってくれないこともあるよ。なん回もハズしてるとゴキゲンがどんどん悪くなっちゃうから気をつけてね。



ほかのポケモンは？

ピカチュウは人気モノだから友だちがいっぱいいるみたい。だからおでかけした先でおこるイベントではたくさんのポケモンと出会えるんだ。しかもいままでは戦ってるところしか知らなかったけど、ポケモンのふだんの暮らしや進化のようすがよくわかって楽しいよ。あんまりよく知らなかったポケモンを急に好きになったりするかもね！

対戦とかはないの？

このゲームには『ポケットモンスター』や『ポケモンスタジアム』みたいな対戦は入っていないんだ。なぜかっていうと、このゲームはみんながピカチュウと仲良くなれるようにってつくられたゲームだから。そんなわけで、ピカチュウの"でんきショック"や"10まんボルト"も平和利用されてるってわけ。ヤキイモとかお掃除とかかね。

●メーカー／任天堂 ●価格／9800円
●ジャンル／対話ゲーム●NINTENDO64 VRS（音声認識システム）同梱
●128メガ●バッテリーバックアップ●振動パック対応

©1998 Ambrella(Marigul)/ ©1995,1996,1998 Nintedo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

ピカチュウごきげんチャート

超カワイイ♥ピカチュウをいっぱいあつめてみたよ。
笑ったり、泣いたり、怒ったり。
まだまだいろんな表情をするみたいだけど。
キミのお気に入りのピカチュウは見つかった？

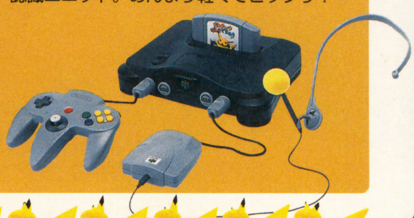


ピカチュウげんきでちゅう

音声認識で広がるゲームの可能性、世界初の家庭用対話ゲーム。

ニンテンドウ64用ソフト『ピカチュウげんきでちゅう』は、世界ではじめて家庭用ゲーム機に音声認識システムを採用した画期的ソフトなんだ。もともとこの音声認識は声を波形グラフにおきかえて言葉のちがいを見わけるというもので、カーナビに使われているシステムを応用したもの。開発はアンブレラという会社で、とにかくテレビの中のキャラクターと話がしたくてこのゲームをつくったんだってさ。このシステムができたことでゲームの可能性がまた広がったのはまちがいなしだね。





⬅ピカチュウがピースしてるパッケージが目印。お店で見つけたら即ゲットだぜっ！
⬇マイクにつながっている小さな箱が音声認識ユニット。あんまり軽くてビックリ！

ガーデニング。

外で見つけたお花や野菜を家に持って帰って、畑に植えることができるんだ。どんなお庭になるか楽しみだよね。



しんか。

進化もちゃんとおきるのだ。しかもその瞬間がバッチリ見られちゃうなんて楽しみだね。キャタピーやナゾノクサのほかにも進化するポケモンがいるらしい。

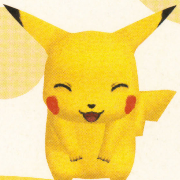






つり。

ピカチュウが大好きな釣りをしているよ。たくさん釣れるように、キミもいっしょうけんめい応援してあげようね。





あんなコト、こんなコト。

『ピカチュウげんきでちゅう』の魅力のひとつはたくさんのイベントなんだ。
まずはピカチュウのいうことを聞いてあげて、いろいろおでかけしてみよう。
思いもよらないあんなコトやこんなコトがキミをまっているぞ！







スイカわり。

海岸でピカチュウがスイカ割りです。うまく割れたらすっごくイイコトがあるって聞いたんだけど、なんだろう？







えんそう。

ピカチュウがハーモニカを吹いていると、誰かが海からやってきて背中に乗っけてくれるみたいだ。いったいどこに行くのかな？　ドキドキ。





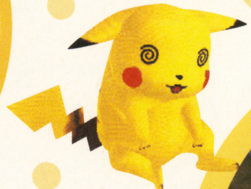






いたずら。

ピカチュウがイタズラして、部屋がティシュだらけに。で？　ピカチュウ。“10まんボルト”なんかで燃やして、まさかそれってお掃除のつもり？





おかいもの。

ケーシィがお店を出しているぞ。タマゴがあるみたいだけどいくらで売ってもらえるのかな？　それにしても何がうまれるんだろう。まさか、あのポケモン？

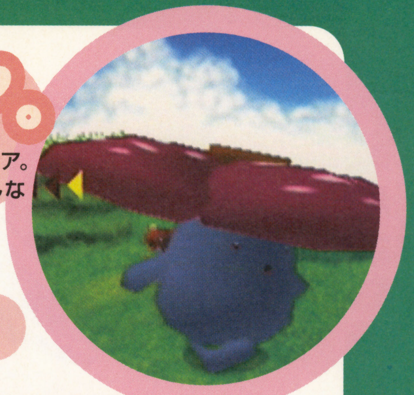
ポケモンいろいろ。

ピカチュウは好きだけど
ほかにももっと好きなポケモンがいるのにぃ、
な～んて思っているヒトも安心してね。
まだまだいろんなポケモンが登場します。
今回はちょっとだけ、
見せちゃうぞ。



ナゾノクサ。

ピカチュウに水をいっぱいかけてもらって、元気いっぱいのナゾノクサです。



ラフレシア。

大きな花びらがステキなラフレシア。ここでは“どくのこな”を出したりしない、とってもいいヒト？　です。



ゼニガメ。

あるポケモンを集めてゼニガメのところにつれていくとイイことがある、というウワサがあるらしい。







アズマオウ。

ピカチュウが釣りあげたのはこ～んなに大きなアズマオウ。ツノに気をつけて。刺されると大変だよ。



キャタピー。

キャタピーたちの子守りでピカチュウは大忙し。でもね、楽しいの！





ラプラス。

ラプラスが海の中からあらわれたぞ。さぁ背中に乗って出発進行だ。



コイル。

フシギダネたちのイベントに登場するコイル。いろいろ運んでくれて便利かもよ。



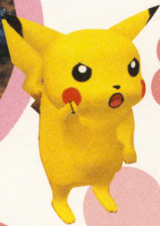
ディグダ。

こんにちはピカチュウ、土の中をモグモグやってきたのはディグダでした。ピカチュウとは仲良しなの？



フシギダネ。

フシギダネはピカチュウたちを呼んで森の食事会をするみたいだ。ピカチュウは材料をさがしに森の中へ。





ニョロモ。

ニョロモがたくさん釣れたんだけど、みんなニョロゾのところに帰りたがってるよ。どうしよう。



ゴースト。

ピカチュウ、後ろにゴーストが！これはもしかしてピンチ？



ヤドン。

海の向こうに浮かんだ島にヤドンを発見。なにしてるのかな？



バンジョーとカズーイの大冒険

バンジョーとカズーイの大冒険 BANJO KAZOOIE™

●メーカー／任天堂 ●価格／6800円
●ジャンル／アクション
●128メガ ●バッテリーバックアップ ●振動パック対応



わー!! チューティがさらわれちゃった!!

STORY

みなさんハジメマシテ。ボクはモグラのボトルズです。のんびりとクルクルやまのふもとで暮らしています。だけれど今日は、のんびりとしていられません。大変なことが起こりました。バンジョーという熊さんの妹、チューティが魔女のグランチルダに連れ去られてしまったのです。しかもボクの目の前でですよ。ボクはとても責任を感じちゃってます。ついさっき、バンジョーとカズーイがチューティ救出の冒険に旅立ちました。ボクもいっしょにふたりの冒険を手助けしてあげたいと思います。もぐもぐー。





↑わー!! このオバサンが魔女のグランチルダです!! かわいいチューティの美しさを奪うつもりですよ。



←ボクがいっしょにいながら、チューティは連れ去られてしまうのです。ホントめんぼくない〜……。

背景イラスト/平野亜季

©1998 Nintendo / Rare. Game by Rare

とうじょうじんぶつ(どうぶつ?)をしょうかいします



ボトルズ
モグラのボトルズ。バンジョーとカズーイと同じく、クルクルやまのふもとに住んでます。ふたりに技を教えます。



バンジョー
この熊さんは、バンジョー。彼には、かわいいチューティという妹がいます。カズーイといっしょにチューティ救出の旅に。

カズーイ
赤い鳥さんは、カズーイ。いつもバンジョーのリュックサックに入ってます。おしゃべりな鳥さんです。通称チキンちゃん。



グランチルダ
このオバサンは、魔女のグランチルダ。自分がいちばん美しいと思っているみたい。チューティを連れ去った張本人です。



チューティ
このかわいい熊ちゃんは、チューティ。バンジョーの妹さんです。グランチルダに、ムリヤリ連れ去られてしまいました。

ゲームのすすめかたをおしえましょうか



バンジョーとカズーイは、チューティを助けるためにいろんなステージを冒険することになります。ステージは3Dで表現されていて、とてもリアルな世界です。いろいろとアイテムが落ちているので、拾って活用しましょう(だけど拾い食いはだめですよ)。



⬆たとえばこのジグソーピース。とにかく集めてミソ。

⬇手に入れたジグソーピースを、ボードにはめてミソ。

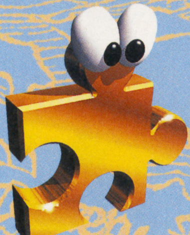




⬆わー!!　新しいステージに進めますよ。入ってミソ。

いろんなものをあつめます

ここでは、どんなものがステージに落ちているのか一部を教えましょう。ないと困るものもありますので、ちゃんと集めましょうね。



ジグソーピース
ジグソーピースをたくさん集めると、新しいステージに進むことができますよ。



オンプ
オンプをたくさん集めると、グランチルダの砦で、さらに奥の部屋に進めます。



あかいハネ
あかいハネをあるところで使うと、カズーイの羽で空高く飛ぶことができますよ。



マジックドクロ
マジックドクロを集めると、マンボさんがバンジョーを何かに変身させます。



タマゴ
タマゴを使うと、カズーイがタマゴ攻撃をできるようになります。必需品です。

もっと『バンジョーとカズーイの大冒険』のことを知りたいですか？　じゃあ、つぎのページから教えちゃいます。"クルクルやまのふもと"と、"マンボまうんてん"を紹介しましょう。





バンジョーのここが楽しい!!

本誌デスク
山本善宣

●このゲームのおもしろさは、バンジョーとカズーイの珍妙なコンビが互いの特長を生かしたさまざまなアクションで多彩なステージを駆け回るところ。その一点に尽きる!　PS.TV-CMがちと渋い。

クルクルやまのふもと

このステージには、熊のバンジョーとチューティ、鳥のカズーイが住んでいます。
そしてこのボトルズも。のんびりしたところですがおぞましいグランチルダの砦が……。
チューティは砦の奥にいるのでしょうか？





バンジョーのここが楽しい!!

本誌デスク
宮川隆

●小学生の息子にコントローラーを渡し、あっち行け、こっち行けと偉そうに指図。アクションゲームが苦手でも、いっしょに謎解きに参加して楽しめるのがいいよね。超ムズでない難易度もマル！



モグラのボトルズ(ボク)にはなしかけてください

ボクはバンジョーとカズーイに、いろんな技を教えます。ボクの住んでいるモグラヅカを探してください。モグラヅカは、土がモッコリしているところです。そこにボクがいるので、Bボタンで話しかけてください。どれもこれも重要な技なので、すべてのモグラヅカを探してくださいね。



⬆最初はバンジョーもカズーイも、あんまり技を知りません。だからボクがいろいろ教えてあげますよ。



⬆いつもより高くジャンプする技があります。チキンちゃん(カズーイ)大活躍。とても重要な技のひとつです。

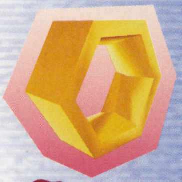


⬆グルリグルリと前転して攻撃する技です。バンジョーのでかい体が、敵に大ダメージを与えます。こわーい。



よりみちこそこのゲームのだいごみなのです

広大なステージには、いろんなアイテムが落ちています。とてもいい景色のところもあります。いろんなところに寄り道して、いろんな発見をしてみましょう。きっと冒険に役立つと思いますよ。



⬅ボクはハニカム。ボクを6個集めると、体力が増えるヨン♪

いけのそこ……



⬆池にも潜れます。とくにカズーイは鳥なのに水に潜ることができるなんて、なんでもアリなんでしょうか?

⬇ステージには畑なんかも存在します。敵もいますが、何かいいことが起こるかもしれませんよ。くまなくいろいろ探してみてください。



はたけとか……

きのぼりとか!!



⬆バンジョーは、木にも登ることができちゃうんです。木の上から眺めるステージは、とてもキレイだったりします。いい眺め〜。



やっぱりてきもいます

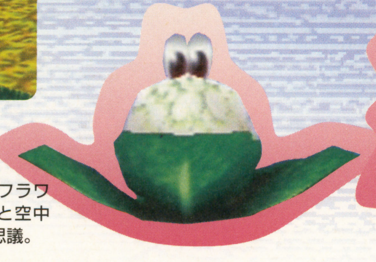
楽しいばかりの旅ではありませんよ。こんなにのんびりしたステージにも、グランチルダの放った敵がいるのです。バンジョーのパンチやカズーイのクチバシで攻撃をしましょう。クチバシで攻撃は、とても痛そう。チキンちゃん、ボクには攻撃しないでね。



⬅でっかいタマネギのオバケでしょうか? コワイですが、カレーの具にするとおいしそう。



⬆しつこい敵は、ガツンと喝を入れてやりましょう。何ごともシツケが大切。



➡これは大きなカリフラワーですね。フワフワと空中に浮いているのが不思議。



とりでにいくと……

砦の中には、グランチルダの手下たちがいます。しかし安心してください。バンジョーの味方もいるのです。彼女の名は、ブレンチルダ。グランチルダの赤裸々な秘密をこっそり教えてくれますよ。





⬅ここがグランチルダの砦の入り口です。



⬅グランチルダの妹のブレンチルダさんです。



⬅じつはバンジョーの味方。姉の秘密暴露です。



バンジョーのここが楽しい!!

本誌編集者 ブンブン丸 ●バンジョーとカズーイのコミカルなアクションに俺はもうメロメロ。くだらない感じの笑いネタもイケル!『マリオ64』にハマったヤツなら、この箱庭を飛び回る喜びがわかるはず。もうやるしか。

マンボまうんてん

このステージには、牛さんやゴリラのコンガさんが住んでいます。
そして魔法使いのマンボさんも。"マンボまうんてん"というからには、
マンボさんがこのステージでいちばんエライのでしょうか？　いわゆるヌシ？





バンジョーのここが楽しい!!

バンジョー担当編集者 プチワラ

●ドギャ～ン!!　頭脳が未発達なオレでもすげえ楽しいッ!!　難しいこと考えなくても楽しめる。思うがままに動いてくれるバンジョーが気持ちいい～ん!!　バンジョーとカズーイは世界一ィィィィィィ!!!!

マンボさんがまほうでバンジョーをへんしんさせます

マンボさんは、このステージから登場する魔法使い。バンジョーとカズーイをアリやカボチャなど、いろんな動物や物に変身させてくれます。変身させてもらうには、一定数のマジックドクロが必要ですよ。変身しないと進めないステージもあります。マジックドクロをたくさん見つけて、ストックしておきましょう。





⬆マジックドクロをマンボさんにあげましょう。するとボワボワボワ〜ン!! 不思議な光がバンジョーを包みます。

⬇ボカーーン!! わー!! なんと、バンジョーがアリさんになってしまいました。変身は成功したようですね。



ジンジョーちゃんとうじょうです

このかわいいジンジョーちゃん。ひとつのステージに5匹だけ、バンジョーの助けを待っています。5匹全員助けてあげると、お礼にジグソーピースがもらえるのです。



ジンジョー5ひきたすけると……



ジグソーピースだぁ!!



たおせないてきもいます

何度攻撃しても、倒すことができない敵もいます。この牛さんは、3回攻撃が命中すると気絶しますが、すぐ復活しちゃいます。無敵さんです。



⬆わー!! 突撃してきました!!





⬆なんか無敵っぽいですよ、牛さん。

グランチルダのひみつ



私はグランチルダの妹、ブレンチルダよ。姉さんのグランチルダには、私も困っているの。こらしめてやって欲しいわ。だからバンジョーちゃんたちにだけ、姉さんの秘密をこっそり教えてあげる。

大好き!!

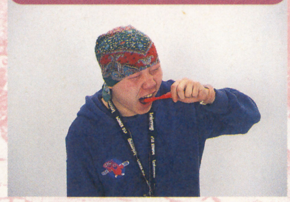
くつしたのニオイ!!



⬆わー!! これは臭い!! どう考えても臭いです。なんでグランチルダは臭いモノが好きなのでしょうか?

大好き!!

カビカビチーズあじのハミガキコ!!



⬆わー!! まずそう!! どう考えてもまずそうです。こんなハミガキコで歯を磨いたら、虫歯になりそう。

バンジョーとカズーイとボトルズ対談

バンジョー(以下、バ) ボトルズさん、もっといろいろ教えて欲しいのですが。
カズーイ(以下、カ) そうよ教えなさいよ。もしかして何も知らないんじゃなくて?
ボトルズ(以下、ボ) う〜ん、困りましたね。もうページがないんですよ。それにお腹もすいたし……。
カ じゃあページを増やせばいいじゃないのよ!!
バ コラ!! カズーイ!! すみませんボトルズさん。
ボ しょうがありませんね。チキンちゃんの熱意に免じて少しだけ教えてあげましょうか。
カ もったいぶってないで早く!!
ボ ここだけの話、ゲームオーバーになると、おもしろい映像が見られますよ。はい、ここまで。さようなら。







バンジョーのここが楽しい!!

イラストレーター
平野亜季

●声がかわいい。「ウホッ!!」とか「モフモフモフ〜♪」とか、とにかく登場するキャラクターたちの声がかわいすぎぃ〜♪ フキダシがなかったら、何言ってるかわからないですけれども(笑)。

マリオパーティ

●メーカー／任天堂 ●価格／5800円
●ジャンル／ボードゲーム
256メガ ●バッテリーバックアップ ●振動パック対応

マリオパーティ™

スターを集めて真のスーパースターになるのだ!!

MARIO PARTY

今度のマリオはボードゲームになったのだ。ゲームの大まかな流れはすごろくと同じ。4人のキャラクターが順番にサイコロ型のブロックをたたき、出た目の分だけマスを進めていくのだ。とまったマスによってさまざまなイベントが起こるから、ほかのプレイヤーの番だからといってボーっとしてると突然ミニゲームが始まったりする。一時も気を抜けないゲームなのだ。ゲームの目的は、キノピオに会ってスターを集めること。いちばん多く集めたプレイヤーが、スーパースターの座を手にできるのだ。

!青マス



⬆このマスにとまるとチャンスゲームがはじまる。スターを奪えることもある。

赤マス

赤マスにとまると、コインが3枚減ってしまう。できるだけ避けたいマスだ。

テレサ登場





⬆テレサのいる場所をとおると指定したキャラクターのコインを横取りできる。

マリオ



⬇スターを集めておなじみのポーズをたくさん決めれば、スーパースターの座はすぐそこだ。

分岐地点だ!!



⬆分岐地点では好きな方向を選んで進めるのだ。何マス進めるか計算して！

ドンキー



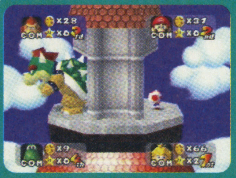
➡いざというときにパワーなら誰にも負けないドンキーの力が発揮される?

キノコ青マス



⬆このマスでキノコを出すと、サイコロをもう一度ふることができるのだ。

?マス



⬆？マスにとまると、マップによって異なるさまざまなイベントが起こるぞ。

ピーチ



⬅クッパによくさらわれてしまうのは人気者の証拠？ スーパースターに人気は欠かせないものね。

©1998 Nintendo ©1998 HUDSON SOFT



ヨッシー

⬅縁の下の力持ちはスーパースターになるための条件のひとつ、やさしさを誰よりも持っている?

ワリオ

➡いつもはマリオに向けている悪知恵を発揮すれば、ワリオだってあなどれない候補のひとりだ。

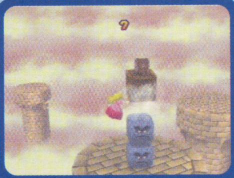






クッパ赤マス

⬆クッパはプレイヤーに対してさまざまな邪魔をしてくるので、気をつけよう。



⬆このマスではひとり用のミニゲームがはじまる。コインを増やすチャンスだ。

ミニゲーム青マス



キノピオに会ってスターをもらおう



⬆キノピオのいる地点に着くと、コイン20枚と引き換えにスターをもらうことができる。



ルイージ

➡マリオと冒険してきた勇気があれば、スーパースターになるのもたやすい?

青マスにとまるとコインを3枚もらえるのだ。もっとも多いのがこのマスだ。

青マス

START



⬆ゲームスタート時にサイコロブロックをいっせいにたたいて順番を決める。



ノコノコ

⬆スタート時点でのガイド役をつとめるノコノコからはコインを10枚もらえる。

冒険のはじまりはキノコむらから

キノコむらにある建物は、さまざまなモードに進むための入り口になっている。“ワープドカン”に入るとボードマップへ、“いかだ”を選ぶとひとりプレイ用のミニゲームアイランドへと行くのだ。“ミニゲームハウス”では、ゲーム中に集めたコインでミニゲームを買ったり、ミニゲームスタジアムで遊ぶことができるぞ。ほかにも“キノコショップ”ではアイテムの購入、“キノコバンク”ではアイテムやコイン、スターの管理、“オプションハウス”ではサウンドの設定などを行うことができるのだ。



1 選べるマップは6種類!!

ワープドカンに入ると、マップ画面に出る。案内役のキノピオがいるので、コンピューターの強さやターン数を設定しよう。

ドンキーの ジャングルアドベンチャー


⬆ジャングルの遺跡が舞台だぞ。マップの構成もけっこう簡単だ。

ワリオの バトルキャニオン


⬆戦場が舞台だ。ボム兵の前をとおると、大砲でふき飛ばされる。

ピーチの バースデーケーキ


⬆パックンフラワーを植えてスターを奪う、ケーキ型のマップだ。

ルイージの エンジンルーム


⬆道をふさぐ鉄の壁が、ターンごとに上下動するので進みにくい。

ヨッシーの トロピカルアイランド


⬆橋にいるドッスンにコインを渡さないととなりの島に進めないぞ。

マリオの レインボーキャッスル


⬆マップ中央のお城で待っているキノピオからスターをもらおう。

2 ミニゲームハウス

ゲーム本編のイベントで遊べた数数のミニゲームを何度でもプレイできるのが、このミニゲームハウスだぞ。ゲームで集めたコインを使って、お気に入りのミニゲームを買いあさろう。“うでだめしのつぼ”の中に入るとミニゲームの腕を競う、ミニゲームスタジアムで遊ぶこともできるのだ。


⬆買ったミニゲームは、いつでも遊ぶことができるようになる。


⬆ゲームで発見していないミニゲームは遊ぶことができないよ。


⬆ミニゲームスタジアムでは、ミニゲームの腕だけで争うぞ。

3 ミニゲームアイランドでひとりプレー

ミニゲームアイランドはひとりプレイ専用モードで、マップの各マスに配置されたミニゲームをクリアーしてゴールを目指すのが目的なのだ。残り人数が0人のときにミスするとゲームオーバーになってしまう。コインを100枚集めると残り人数がひとり増えるぞ。マップは全9面が用意されている。


⬆ミニゲームアイランドでも、ノコノコがガイド役をしてくれる。


⬆ミニゲームマスをクリアーするとつぎのマスに進むことができるのだ。

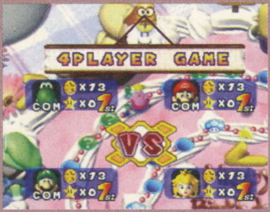

⬆ミニゲームをクリアーできないと残り人数が減ってしまうのだ!


⬆ゲームのセーブをできるのはマップ上のノコノコマスだけだ。

50種類以上のミニゲームで遊べてしまうのだ!!

スーパースターになるためのポイントがミニゲームだ。ミニゲームでコインをかせがないと、キノピオからスターをもらうこともできないからね。4人のキャラクターが移動を終えると、とまっているマスの色でチームが分けられて、ミニゲームがはじまる。もし全員が同じ色のマスにとまっていたら、4人での対戦になるぞ。ただ、緑色の“？マス”にとまったときは、ミニゲーム開始前にコンピューターが赤か青かに決めてしまうので気をつけて！　また“ミニゲーム青マス”にとまったときは、ひとり用のミニゲームがはじまるぞ。コインをゲットする絶好のチャンスなのだ。

4PLAYER GAME



⬆まわりはすべて敵！　という状況に。ときには協力することも。

いろいろキノコ



⬆浮き沈みするキノコの上を池に落ちないように移動していこう。



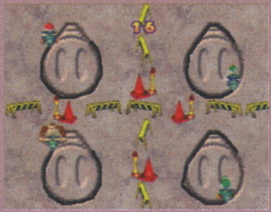
⬆ミニゲームに勝って、この勝利のポーズをたくさん見るのだ。

あなほりマリオ



⬆ボタン連打で穴を掘り、地中に隠された宝箱を見つけだそう！

はっくつ!ハッスル!!



⬆地面の絵柄にあわせてドリルでキャラクターを掘り出すのだ。

ぷかぷかアイランド



⬆海に落ちないように海賊船が撃ってくる大砲のタマをよけよう。

2vs2 GAME



⬆パートナーと息をあわせ、相手チームより多くコインをゲット！

ボムへいバスケット



⬆相手ディフェンスをよけて、ボムへいをゴールに叩きこもう！

マリオブルー



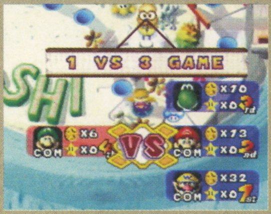
⬆海中プレイヤーと船上プレイヤーで協力して宝箱を集めよう。

トロッコレース



⬆カーブでうまく重心を傾けながらボタン連打でスピードアップ！

1vs3 GAME



⬆ひとりプレイで勝利すればコインをいっきに奪うことができる。

ドキドキあみだドカン



⬆長いドカンを見極めて自分のキャラクターに宝箱を届けよう。

マリオボート



⬆3Dスティックを高速回転させてボートを対岸に寄せるのだ。

つなひきデンジャラス



⬆がけの下にいるパックンフラワーに気をつけて、綱を引こう。

1PLAYER GAME



⬆ボードマップのミニゲーム青マスにとまると、プレイできるぞ。

リンボーダンス



⬆リンボーダンスで障害物をくぐり時間内にゴールを目指そう。

ソロッタマシーン



⬆スロットマシーンの絵柄をそろえればコインをもらえるのだ。

えあわせパネル



⬆ヒップドロップでパネルを裏返して、絵柄をそろえていこう。

エフワン　ワールド　グランプリ

F-1 WORLD GRAND PRIX

ほとんどの社員がF-1ファンのビデオシステムがFOA(FORMULA ONE ADMINISTRATION LIMITED)の全面協力のもと、各国のサーキットを細部に渡って分析。F-1テクノロジーを徹底的に解析した結果生まれたのが、この『F-1 WORLD GRAND PRIX』だ。ここに断言しよう。これは現時点でコンシューマ機最強のF-1レースゲームだ！

●発売元／ビデオシステム　販売元／任天堂
●価格／5800円●ジャンル／レースゲーム
●96メガ ●振動パック対応

開発コンセプトはリアルなF-1体験。キーワードはテレビ中継。

これまでのF-1ゲームの常識をくつがえすリアルな操作性や、オイルが匂いたつようなグラフィックはどのようにして生まれたのか。開発にたずさわったビデオシステムのスタッフに話を聞いてみた。

――*まずは簡単に、このソフトの特徴を紹介してください。*

柳澤　『F-1 WORLD GRAND PRIX』はFOAの正式なライセンスを取得して、限りなく忠実にF-1の世界を再現するというコンセプトのもとに製作しています。またリアルさを再現するだけでなく、初心者から上級者まで楽しめるような工夫をたくさん盛り込んでいます。アシスト機能によりノーブレーキングでも走りきれる“ルーキー”や、通常の乗用車感覚でのドライビングが楽しい“プロフェッショナル”、実際のF-1の操作感に限りなく近い“チャンピオン”などのレベル設定がその一例です。また、今回特徴的なものとして“チャレンジングモード”があります。これは実際の'97年シーズンの名場面を再現するとともにその名場面を実際にプレイできるという新しいレースゲームの遊び方を提案しています。また“'97年イベント”というオプションは、実際の予選やレースの結果だけでなくスピンやクラッシュ、リタイヤまで、ほぼ完璧なカタチで再現してあるんです。

――*プレイして一番感じたのは、いままでのF-1ゲームにはなかったリアルさです。ほぼ100パーセントのプレイヤーが実際に体験したことのないF-1のドライビングに対して、リアルさを感じさせるためにどのような工夫をしているのか不思議だったんですが、とくにこだわった点とかはありますか？*

柳澤　まず考えたことは、いつも観ているF-1はあくまでもテレビの中ですよね。だからテレビ中継の画面を再現してみようと思ったんです。プレイヤーの視点を5つ設定したんですが、ドライバーの上の車載カメラの映像は、テレビ中継とほとんど同じです。テロップなどの書体や位置、タイムの出るタイミングなんかも正確に再現してます。サスペンションの動きによってカメラが上下に振動したり、ハイスピードコーナーではドライバーがステアリングを振られたりといった細かな味つけも見てもらいたいですね。リプレイのカメラ位置も実際の中継ポイントに合わせてあるので、自分だけのF-1中継も楽しめるようしました。



←あくまでもテレビ中継にこだわった車載カメラの視点。



←上と同じポイントでの実車画面。再現度はかなり高い。



←ドライバー視点モード。腕の動きなどを細かく演出。


←物理計算の結果をリアルタイムで表示する開発中の画面。



←天候の変化によって、グラフィックも操作性も一変する。

――*なるほど、だからとてもリアルに感じたんですね。コースのグラフィックもすごくリアルなんですが、どういった作りかたをされたんですか？*

出川　地図から平面的なグラフィックをおこして、それにビデオを見ながら矛盾のないように起伏をつけていくというやりかたで作りました。あとはロケハン。このソフトを作り始めたのがアルゼンチンGPの頃だったので、みんなでアルゼンチンまでロケハンに行って写真を撮りまくってきました。決勝の前後でコースの中を観てまわって、ピットのようすやコースのまわりの風景なんかも撮ってきました。

中村　それ以外にもカナダと鈴鹿には行ってきました。カナダではヘリまで飛ばしちゃいましたし。そのほかのコースは世界中のF-1中継の映像を手に入れて、国によって映像の編集が違うので、とにかく手に入るだけ購入して擦り切れるまで見ました。雑誌などの資料も手当たりしだいに買いあさってます。タバコ会社の自主規制でゲーム中にロゴを出せないので、フランスやイギリスなどスポンサーのロゴが入らないカラーリングのマシンを参考にしています。

――*音響的にもかなり細かく演出されている印象を受けたんですが。*

柳澤　そうですね。音に関しても資料があまりなくて……苦労しました。本当はもっと入れたい音がたくさんあったんですけど、容量の都合なんかでいまの状態になりました。視点によってエンジン音のボリュームが変わったり、タイヤノイズやシフトノイズ、アンダートレイをこする音にバックファイアー、無線交信などが入っています。それぞれが起こるタイミングもアットランダムではなく、ちゃんと操作とリンクさせてるんです。BGMも走っているときには鳴らないように設定してあるし。ドライブじゃないですからね（笑）。

実際のF-1の数値をもとに物理計算したプログラムは、誰も運転できませんでした(笑)。

――*操作性などのデザインはどのように設定されたんですか？*

柳澤　F-1ゲームに限っていえば、いままでのものはクルマの動きに関して、ほとん

©1998VIDEO SYSTEM Co.,Ltd./PARADIGM ENTERTAINMENT INC.／©1998 NINTENDO ALL TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP LICENSED BY FORMULA ONE ADMINISTRATION LIMITED



ディレクター
柳澤昌宏氏
熱心に『F-1 WORLD GRAND PRIX』のことを語ってくれた柳澤さん。来年はM・シューマッハのチャンピオン姿をみたいですね。

●好きなチーム／フェラーリ　●好きなドライバー／M・シューマッハ　●好きなコース／鈴鹿　●好きなゲーム／スーパーマリオブラザーズ、バイオハザード



アートディレクター
中村雄太氏
中村さんの机のまわりにはF-1グッズがびっしり。ミニカーとか雑誌は仕事用なんでしょうけど大きなチームの旗は？　やっぱり趣味なんでしょうね。

●好きなチーム／フェラーリ　●好きなドライバー／M・シューマッハ　●好きなコース／モナコ　●好きなゲーム／バーチャファイター2



アシスタントディレクター
出川彰浩氏
ビデオシステム社内で『F-1 WORLD GRAND PRIX』が一番うまい出川さん。大好きなフィジケラでレースしているんでしょうか？

●好きなチーム／フェラーリ　●好きなドライバー／J・C・フィジケラ　●好きなコース／スパ・フランコルシャン　●好きなゲーム／スーパーマリオブラザーズ

どがデタラメなんです。それにはふたつの理由があって、技術的に処理が追いつかなかったのと、本当のF-1のデータを持ってきて物理計算したプログラムをしてしまうと、普通の人には絶対操作できないようなものにしかならないからです。

――このソフトの場合、チャンピオンモードにするとかなり難易度が高くて、たぶんはじめてやった人はスピンしまくる。おそらくコースをまともに走ることすらできないと思うんですけど。

柳澤　そうですね。でもチャンピオンモードでも走りやすく調整してあるんですよ。開発途中まではF-1のデータそのまんまでプログラミングしていたんですが……。じつはそのへんとても苦労したところで、物理計算のプログラマーとも試行錯誤しながら、自動車工学ですとか航空力学、それからドライビングテクニックの本なんかを読んで研究してみたんです。実際のF-1は操作に関して想像もつかないくらいシビアなものみたいで、ちょっとでも操作をミスすると即スピン！　ですからチャンピオンモードはそのテイストを失わないギリギリのレベルで、なおかつ走り込めば操作できるというポイントを見つけるのにとても苦労しました。

――つまり、ゲームとしてのシミュレーターということなんでしょうか？

柳澤　そうですね、まず精密なシミュレーターをつくり、そのテイストを最大限に残す方向でゲーム性を加えていくということですかね。ですから、ぜひともプレイヤーにはこの“チャンピオンモード”に挑戦してもらって、ちょっとでもF-1とドライバーのすごさを感じてもらえればと思っています。たぶん最初は、まっすぐ走るだけで大変だと思いますけど。とりあえず完走めざして頑張ってください（笑）。ただ正直いって、このチャンピオンモードについては、最後まで入れるべきかどうか迷いましたね。でも結論として、F-1が好きで買ってくれる人ならば理解してくれるだろう、ということになりました。

――ところで皆さんは、かなりのF-1ファンだとお聞きしたんですが？

柳澤　じつは、会社全体がF-1ファンというか、社長からして大好きなので今回の鈴鹿も取材も兼ねて20名ほど会社の経費で行ってきました（笑）。ぼく個人としては、ミハエル・シューマッハのファンです。今年の鈴鹿は最悪でしたよ。いまだにショックが残ってます（笑）。ほんと5日間くらい、めちゃくちゃブルーでした。ちょうど、メインスタンドで観てたんですけど、最初のイエローフラッグのときにハッキネンがチョロって出たじゃないですか。やったー！　ハッキネンが一番後ろだっ！　とか思って喜んでたら、つぎのスタートのときにシューマッハのエンジンが止まっちゃって、ガーンって。でも、シューマッハのあのキレた走りには本当に感動しました。'98年版作れたらチャレンジングモードに入れないと（笑）って。ピットロードもぎりぎりまで200キロは出てんじゃないの？　って感じでしたから。好きなチームは、もちろんフェラーリですし、好きなコースはやっぱり鈴鹿ですね。

中村　ぼくもフェラーリファンです。シューマッハを応援してるんですけど、じつはうちの会社がフェラーリ党とマクラーレン党の真っぷたつに割れてまして（笑）。今回のハッキネンのチャンピオンのおかげでフェラーリ党がちょっと肩身が狭いんですよ（笑）。大きな顔できなくなっちゃいました。好きなコースはモナコですね。

出川　ボクもフェラーリファンなんですけど、ドライバーはベネトンのフィジケラが好きなんです。勢いがあって。コースはベルギーのスパ・フランコルシャンが好きですね。名物コーナーのオールージュの迫力はたまんないです。今回のゲームでよく再現できたのですごくうれしかったです

――最後にプレイヤーに対してメッセージをお願いします。

柳澤　これまでにないリアルなF-1ゲームに仕上がっている自信がありますので、某レーシングゲームのGTモードを制覇した人なんかにも、ぜひこのソフトのチャンピオンモードにステップアップしてもらいたいですね。

中村　グラフィック製作段階でサーキットを自由に見てまわるモードがあったんです。その関係で背景もかなりこまかく作り込んであります。たまにはコースを外れてダートを探検してみてください。カメラクレーンやテレビ中継車、それからスペインのヘレスサーキットには牛がいたりしますから（笑）。

――ぜひ、'98年度バージョンも作ってください。期待しています。本日はありがとうございました。

（1998年11月17日／任天堂本社にて収録）



←全22台のスタートシーンはとても苦労したとのこと。



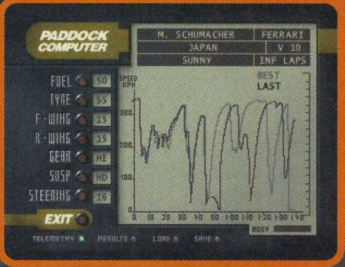
←複雑な市街地コースモナコもみごとに再現された。



←ゴースト（インストラクター）からベストラインを盗め。



←ダメージ設定オンでクラッシュもよりリアルになる。



←テレメーターシステムで自分の走りをチェックしろ！

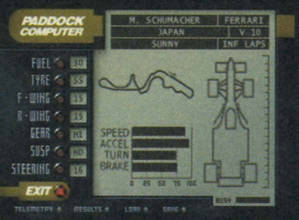
TIME TRIAL SUZUKA
タイムトライアル 鈴鹿サーキット攻略

リアルな『F-1 WORLD GRAND PRIX』を攻略するための近道は実践から学ぶことである！ ということで、本物のテレビ中継の画像とゲーム画面の比較とともにお贈りする、鈴鹿サーキットタイムアップ大作戦。真のF-1ドライバーの熱い走りから攻略のヒントを捜すのだ！



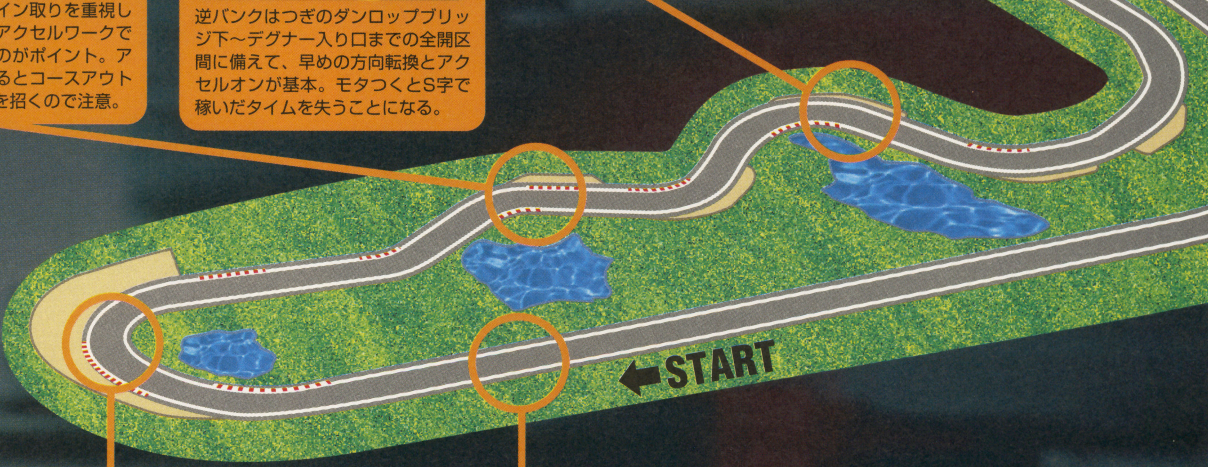
最速を決める、タイムトライアル

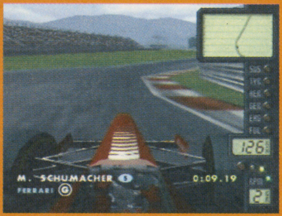
決勝レースが"最強"を決めるものだとするならば、ほぼ単独で走行する予選のタイムトライアルは"最速"を決定するものである。驚異的な集中力でコーナーを攻めるようすは観るものを魅了し、ときには決勝レース以上の興奮をもたらす。テレビ中継の映像と見くらべながら、鈴鹿の攻めかたを解説する。

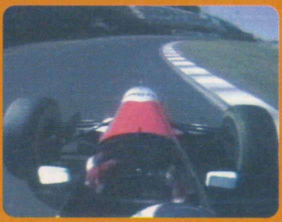


セッティング

マシンをセッティングする基本的なポイントは大きくわけてふたつある。"最高速を重視"するか"コーナースピードを重視"するか。たとえば、ウイングを立ててダウンフォースを増やせばコーナーは安定するが最高速は伸びない。複雑な鈴鹿のコースではこの相反するふたつの要素のバランスを変えながら、ベストなセッティングを見つけ出そう。







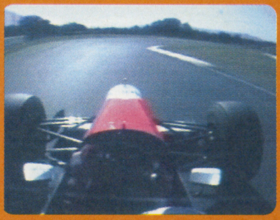
S字コーナーはライン取りを重視してハンドリングとアクセルワークでリズミカルに走るのがポイント。アクセルを開け過ぎるとコースアウトやテールスライドを招くので注意。





逆バンクはつぎのダンロップブリッジ下～デグナー入り口までの全開区間に備えて、早めの方向転換とアクセルオンが基本。モタつくとS字で稼いだタイムを失うことになる。





デグナーは見た目よりきついので早めのブレーキングと方向転換がポイント。ふたつめのコーナーはほぼ直角なので、コースアウトに注意。





1コーナー～2コーナーはひとつの複合コーナーと考える。1コーナー奥のストロベリーバリアから2コーナーのクリッピングポイントまでステアリングをいっきに切り込み、ノーズの方向がかわったら即アクセル全開。





300キロオーバーのストレートエンドでは、アウト側ギリギリからフルブレーキング。コースわきの看板などを目標にしてブレーキングポイントを決定する。立ち上がり重視で、ツッコミ過ぎはあくまでも厳禁。

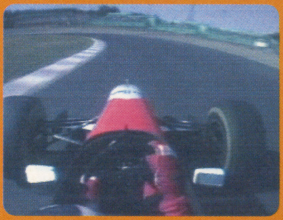




世界でも屈指の超高速コーナー130Rは、6速から5速へシフトダウンするか、6速のままアクセルを一瞬ゆるめるだけで即全開。300キロを超えるコーナリングでドライバーにかかる横からの負担は5.0Gを超える。

スプーンはひとつ目のコーナーよりもふたつ目の方がまわり込んでいるので、脱出時は最後までライン取りに気を使おう。なぜなら、ここでの脱出速度が、鈴鹿でもっとも長い裏ストレートの最高速を決定するからだ。







ヘアピンのブレーキングは手前の110Rを抜けるとすぐに始める。アウト側ギリギリからのブレーキングで減速したら、惰性ですばやくまわり込もう。急激なアクセルワークはテールスライドの原因になるので注意。





シケインはヘアピンと並んで一番の減速ポイント。ふたつ目の出口付近で早めにマシンの体勢を整えていっきに加速。ここの脱出から最終コーナーへのスピードがストレートの最高速の伸びに大きく影響する。





リアルなF-1ドライブを体験



チャンピオンモードについて

開発の最終段階まで入れるべきかどうか迷ったというチャンピオンモードは、いままで想像でしかなかったF-1の操作性を少しでも実感できる貴重なものだ。さすがに本物のF-1データを使用したプログラムはむずかしすぎて、少し簡単にしたということだが、ハッキリ言って難易度はかなり高い。しかしこれをやり込んでこそF-1ファンと言えるのではないだろうか。キミも缶コーヒーのコマーシャルのように文句ばっかり言ってないで、チャレンジしてみたら？

歴史に彩られた名コース

世界のサーキットを転戦するF-1サーカス。その舞台ではいくつもの名勝負と悲劇の歴史がくり返されてきた。そんな数々の名場面を静かに見守ってきた最速の舞台を紹介する。

イモラサーキット
サンマリノ／タンブレロ



1996年、孤高の天才ドライバー、アイルトン・セナはここで世界中のファンが見守るなか還らぬ人となった。

モナコ市街地サーキット
モンテカルロ／ボー・リバージュ



格闘技でいえばここはアルティメットのリング。古い町並みに囲まれたモナコのコースは一瞬のミスも許さない。

ホッケンハイムサーキット
ドイツ／メインストレート



ドイツの黒い森には魔物が住むといわれるほど、数々のドラマを生んできた。超高速バトルにマシンが悲鳴をあげる。

スパ・フランコルシャンサーキット
ベルギー／オー・ルージュ



ドライバーが選ぶ好きなベストサーキット。名物コーナー、オー・ルージュは壁のごとくドライバーをはばむ。

～メーカーからひと言～
ビデオシステム広報　藤沢太一氏

おかげさまで、このソフトは7月からの海外での先行発売では非常に好評を頂きまして、イギリスなどのゲームチャートでは1位を獲得することができました。また、今回提携しておりますパラダイム社は、緻密なシミュレーション技術で高い評価を得ており、アメリカ国防総省からの受注をうけてもっとも精度の要求される軍事用シミュレーションの開発を行っております。

ベストセレクション&パーフェクトカタログ

近ごろ、ニンテンドウ64がおもしろくなってきた！　待ちに待った大作ソフトも発売されたから
友だちとの話題にあがることも多い。でもでも、おもしろいソフトはまだまだあるから
旧作ソフトにも目を向けてみよう。

気になるゲームが見つかったなら、すぐにやってみるのだ！

NINTENDO64 Best Selection 12

週刊ファミ通“新作ゲームクロスレビュー”で殿堂入りしたN64ソフトを中心として、当編集部が強烈にプッシュする12本を一挙に紹介する！

NINTENDO64 Perfect Catalog

'98年12月18日までに発売されたN64ソフトの全タイトルを完全収録。買い忘れているゲームがないか、しっかりチェックしよう。



田原誠山とは

かつて週刊ファミ通編集部で数多くのソフトと格闘してきた本誌編集長。ゲーム機としてのニンテンドウ64の可能性を会う人すべてに熱く語り、よりおもしろいN64ソフトを待ち望んでいる。また、“64”という数字をこよなく愛しており、'99年の目標は“体重を64キロに減量”、“編集部を64人体制に”、“64万部の月刊誌を創刊！”の3つだそうだ。

© Nintendo · CREATURES · GAMEFREAK · TV TOKYO · SHO-PRO · JR KIKAKU　© Nintendo



マリオカート64

ジャンル/アクション　メーカー名/任天堂　価格/4,800円



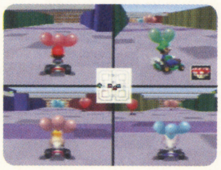
ひとりでも対戦でも、初心者から上級者まで、必ずアツくなれるレースゲーム。対戦プレイでは、4コースで戦って総合得点を競う“マリオGP”や1コースごとに勝敗を決める“VS”バトルといったレースモードのほかに、カートの後ろについた風船を割りあって争う“バトル”モードも楽しめる。マリオGPでは“稲妻”や“こうら”などの一発逆転アイテムも使えるので緊迫した勝負が展開されるぞ。ひとりプレイではタイムアタックがおススメ。ドリフトやミニターボなどのテクニックを駆使して、やり込むほどにじわじわとタイムを縮める快感を味わおう。



⬆ドリフトをすると煙が表れる。この瞬間にミニターボを狙おう！



⬆タイムアタックは自分の走りを再現するゴーストとの勝負だ。



⬆バトルレースでは風船を全部割られると負けだ。ドンキーやクッパが有利？

多彩なアイテムで優勝だ！



⬆ほかのカートをすべてスピンさせてしまう強力なアイテムを駆使して、大逆転に賭けるのだ！



ゲーム初心者を誘いたいときに

任天堂には羊の皮をかぶった狼タイプのゲームが多い。見た目は親しみやすくてコミカルなのに、裏ではとんでもなく高度な技術が駆使されていたりする。画面4分割の4人同時プレイが可能なこのゲームも、そんなタイプ。対戦プレイではゲームの腕に関係なく、逆転につぐ逆転のデッドヒートの展開になるように設計されている。ゲーム初心者とプレイしてもいい勝負になるから、誰かをゲームの世界に引き込みたいときにはコレで遊ぶと威力絶大。

©1996 Nintendo



スターフォックス64

ジャンル/シューティング　メーカー名/任天堂　価格/4,800円



仲間とともに戦闘機アーウィンに乗り込み、ライアット星系でくり広げられる戦いを勝ち抜いていこう。最終目的は敵の軍事基地のある“ベノム星”。悪の科学者ドクター・アンドルフを倒せばゲームクリアーだ。戦いをともにする戦友たちは“敵の弱点を分析し攻略方法を指示”、“敵の耐久能力を分析しシールドゲージを表示”、“ルート分岐でのカギを握る”などの重要な役割をになっている。戦いの途中で仲間を失うと、その後の展開が苦しくなるから要注意だ。対戦モードを選ぶと、友だちとドッグファイトの腕を競い合うことができるぞ。



⬆操縦桿をにぎっているような操作感覚に慣れるために練習飛行だ。



⬆記念すべき振動パック対応ソフト第1弾。戦いの熾烈さを手で感じろ！



⬆仲間キャラクターがまだ生き残っていれば、戦闘中にときどきアドバイスが入る。

ドッグファイトの爽快感！



⬆敵による対空攻撃も激しさを増してきた。画面の右下方にはレーダー画面が表示されている。



じつはコミカルなアクションゲーム

未来型戦闘機を操って障害物を避けながら飛ぶ緊迫感や敵機を撃墜したときの爽快感。こういった感覚が味わえることが『スターフォックス64』の特徴であることに間違いはない。しかし、視点を変えて、このゲームを包む“乾いた笑い”のセンスに注目してほしい。ぬいぐるみのような登場人物や、何かのパロディーとしか思えない敵のボスキャラクターたち。シリアスな舞台設定とのギャップに笑いが存在することに気づけば、楽しみも増すはず。

©1996 Nintendo



スーパーマリオ64
振動パック対応バージョン

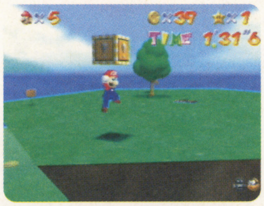
ジャンル/アクション **メーカー名/任天堂** **価格/4,800円**



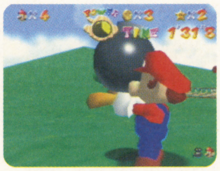
宿敵クッパにまたしてもピーチ姫をさらわれてしまった。キノコ城の壁にかけられた絵の中から別世界に入り、ピーチ姫を助け出そう。ゲームは全部で15のコースが設けられている。順序が指定されているわけではないから、好きな絵の中に入ればいい。ただし“パワースター”を集めないと入室できない部屋があるから、見つけたらすぐに取っておくこと。画面の表現が3Dになり奥行きという方向軸が加わったことで、キャラクターの動きに自由度が増している。カメラアングルの指定はプレイヤー自身が行えるので、上下左右くまなく見回そう。



⬅ゲーム開始直後は大事なアイテムは透明になっていて取れない。



⬆隠された秘密を解けば透明だったアイテムを取ることができる。



⬅モーションピクチャーが細かくなり、物を抱え上げる仕種も自然な雰囲気。

マリオの冒険は終わらない



⬆もっともスピード感を感じるのが、大砲でマリオが打ち出されたあとの飛行中の画面なのだ。



地球人向けにデザインされたゲーム

傑作だ名作だと誉める人は多いが、もっともっと称讃されてもよいゲームだと思う。カートリッジの中にひとつの“世界”を築き上げたという点だけでも画期的だ。環境だけが用意されていて、プレイヤーは好き勝手に遊ぶ。ステージをクリアーして多くのスターを集めるという目的はあるが、マリオをドタドタと走りまわらせているだけでも楽しいし、池の中を泳いでいるだけでも気持ちがいい。年齢・性別・言語を超越したゲームの金字塔だ。

©1996 Nintendo



ウエーブレース64
振動パック対応バージョン

ジャンル/アクション **メーカー名/任天堂** **価格/6,800円**



海岸沿いや湖畔にあるコースをジェットスキーで疾駆するレースゲーム。N64だから表現できた美しい水面や背景、そして何よりもリアルな“波”の動きは、これまでのレースゲームとは比べものにならないぞ。ジェットスキーのハンドリング、エンジン、グリップを自分好みにセッティングできるから満足のいく走りを追求できるのだ。コンピューター対戦のチャンピオンシップやふたり対戦の2Pバトル、さまざまなアクロバットを決めて点数を競うスコアアタックなどのモードも充実している。N64のレースゲームだったら、まずコレをやってみよう！



⬅細かい調整が可能だから、自分にピッタリ合うマシンを作れる。



⬆ スコアアタックモードでは、難易度の高い技を正確に決めるべし！



⬅ルートを示すブイを正しく通過しないと、コースミスでエンジンパワーが落ちてしまうのだ！

のってけ、波のりだ！



⬆ 自分の前方を走るジェットスキーの起こす波が、後続のマシンの走りにも影響を及ぼす。



64でなければ表現できない楽しさ

このゲームを初めてみたときに、水面の表現のリアルさに唖然とし、しばらく画面を眺め続けたことを思い出す。ジェットスキーという、けっしてポピュラーではないジャンルを扱いながらも、万人にリアリティーを感じさせる力業。ハードの性能が向上したことでゲームの楽しみの幅が広がることを証明した、隠れた名作。雪とスノーボードの魅力を満載した『1080°』とあわせて、N64とエンターテインメントスポーツの相性の良さにも注目。

©1996,1997 Nintendo



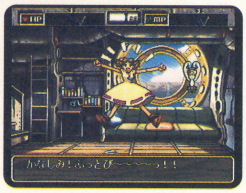
ワンダープロジェクトJ2

ジャンル/その他　価格/9,800円
メーカー名/エニックス

生まれたばかりの機械の少女“ジョゼット”とコミュニケーションを取り、独り立ちできるよう手助けしてあげるゲーム。人工人格を持っている彼女はプレイヤーの反応を判断して、喜んだり泣いたり怒ったりと、まるで感情のある人間のようにふるまうのだ。ブルーバード島で繰り広げられるさまざまな出来事や人々との出会いを経験して、次第に成長していく彼女が自ら選んで生きていく道とは？



⬅ジョゼットがなぞなぞを出してきた。間違えるとバカにされるぞ。



➡気分屋のジョゼット。でも好物のプリンをあげると機嫌が直る。

“ただならぬ関係”にハマる

遊び手はゲームの中の人工生命体に刺激を与え、返ってくる反応を楽しむ。その刺激と反応の組み合わせのバリエーションが無性に楽しい。遊んでいるうちに、コントローラーを介して“情が通いあう”という感覚すら味わえるようになる貴重なソフト。

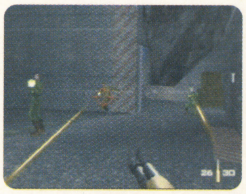
©ギブロ・ミント・エニックス1996



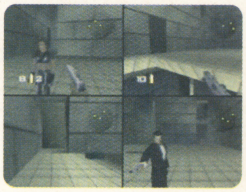
ゴールデンアイ007

ジャンル/シューティング　価格/4,800円
メーカー名/任天堂

アメリカで人気のシューティングゲーム『ゴールデンアイ007』が、ついに日本に登場した。プレイヤーはイギリスの諜報部員ジェームズ・ボンドとなって国際犯罪組織“ヤヌス”の陰謀を阻止しなければならない。敵キャラクターにはAIが搭載され、プレイヤーの撃った銃声を聞きつけて迎撃してくるリアルさ。また、過去に公開された007シリーズのシナリオを再現した4人までの対戦モードも熱いぞ！



⬅照準を合わせて狙い撃て！ 敵から奪った武器も利用するのだ。



➡対戦プレイでは、人数に合わせて画面を2から4分割して遊べる。

食わず嫌いはもったいないぜ

イギリス製、しかも映画に題材を取ったゲームと聞くと、ゲーム通を自認する人種は敬遠しがちだ。そういったゲームに駄作が多いのは事実だが、この『007』は貴重な例外。ひとりで遊んでも楽しいし、対戦プレイの熱さとおもしろさは特筆ものだ。

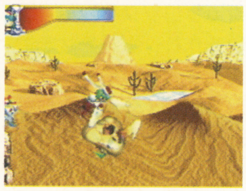
©1997 Nintendo/Rare.Game by Rare©1962,1995 Danjaq,LLC & U.A.C.All Rights Reserved.©1997 Eon Productions Ltd.&Mac B.Inc.James Bond Theme by Montry Norman.Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.



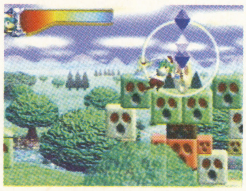
ゆけゆけ!! トラブルメーカーズ

ジャンル/アクション　価格/8,900円
メーカー名/エニックス

宇宙の果てのネンドロ星を舞台に、帝国軍にさらわれた“ガンベル博士”を助け出すためメイドロボ“マリナ”が冒険をくり広げる。基本動作“つかんで、振って、投げる”を使いこなして、いろいろな仕掛けを解いていこう。敵のミサイルすら、つかんで投げるコミカルさはクセになるぞ。ユニークな動きをする敵のボスたちも基本動作で倒せるだけに、アクションゲームが苦手な人にもオススメだ。



⬅襲いかかってくる敵は、つかんで地面にガンガン叩きつけて倒せ。



➡とにかくアイテムはつかんで、振ってみよう。何か出てきたぞ！

じつは硬派なアクションゲーム

キャラクターの設定やグラフィックの調子から、軽くてにぎやかな印象を受けるが、じつはしっかり芯の通ったアクションゲーム。つかむ、振る、投げるの3つの動作の組み合わせのバリエーションが楽しい。発見と実験の快感を味わえるゲームだ。

©トレジャー・エニックス1997



ヨッシーストーリー

ジャンル/アクション　価格/6,800円
メーカー名/任天堂

絵本の中に閉じ込められてしまった世界をもとどおりにするため、最終ページにあるといわれるベビークッパの城を目指そう。全部で4つのコースを選べるが、それぞれに“ゴール”はない。コースの中に表れるフルーツを30個食べた時点で終了するという風変わりな設定になっている。画面上の雰囲気はもちろんのこと、付属する取り扱い説明書にいたるまで絵本として制作されているのだ。



⬅タマゴ投げはカーソルで狙いを定めてから投げるというシステム。



➡画面を取り囲むフルーツの絵がいっぱいになるとゲームオーバー。

絵本の中に入って遊ぶ感覚

ふだんはゲームと縁のない女性や子供、お年寄りに遊んでほしい。テレビゲームとの幸福な出会いになること間違いなし。とくに注目してほしいのはグラフィック。ステージごとに趣向の変わる背景は、リアリズム以外のゲームの可能性を見せてくれる。

©1997 Nintendo

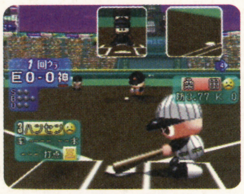


実況パワフルプロ野球5

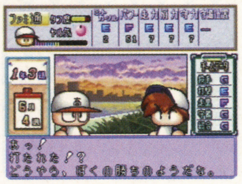
ジャンル/スポーツ　価格/7,800円

メーカー名/コナミ

打力や走力などはもちろん、勝ち運、威圧感など細かな点までデータ設定されたプロ野球ゲーム。135試合を戦い抜くペナントや実際のプロ野球の名シーンを再現して戦うシナリオモードなどが用意されている。オリジナル選手を作成するサクセスモードでは高校球児の3年間を疑似体験できるのだ。初心者でもキャンプモードで練習をつめば知らず知らずのうちに投打のかけ引きを楽しめるようになる。



←ピンチになるとボールにささやく桑田の癖まで表現されている。



➡サクセスモードではドラフトに指名されるのが最終目標となる。



3Dスティックの正しい使いかた

N64以外のマシンでも『パワプロ』は遊べるが、『パワプロ』やるならN64で！　と主張したい。N64のコントローラーの3Dスティックとの相性がとってもいいゲーム。ピッチャーの“球ひとつの出し入れ”やバッターの“微妙な読み”の感覚が再現されている。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.(社)日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認



F-ZERO X

ジャンル/アクション　価格/5,800円

メーカー名/任天堂

路面からホバリングした状態での高速走行が可能な専用マシンで“F-ZERO X グランプリ”に参加するゲーム。車種は耐久性やターボのブースト圧、グリップ力の違いで特徴づけされていて、エンジンだけは加速重視か最高速重視かをプレイヤー側でセッティングできる。もともとが浮いている車なので、コースに設けられたジャンプも、距離は普通のレースゲームのそれとは比べ物にならないのだ。



←デスレース・モードはライバルマシンをリタイアさせて勝ち残る。



➡さあ、トップ集団に追いついてきた。加速用ブースターを点火だ。



タイムアタックの魅力がここにある

速い！　操作するのが生身の人間であることを考えると、これ以上のスピード感は望めないのではないか。極北とも思えるスピード感の表現と、1000分の1秒単位で競われるタイムアタックの魅力が1本のソフトに矛盾なく同居するバランスに拍手。

©1998 Nintendo



実況ワールドサッカー

~WORLD CUP FRANCE '98~

ジャンル/スポーツ　価格/7,800円

メーカー名/コナミ

フランスワールドカップ直前の代表チームをモデルにした選手たちが登場するサッカーゲームだ。トラップやフェイントなど細かいアクションまで多彩に表現しているのはN64ならでは。作戦の司令やフォーメーションの設定によって高まった戦略性と、選手の特技を個別に設定するなど現実のサッカーに限りなく近づいた完成度の高さは、これこそまさにワールドクラスと呼ぶにふさわしい。



←作戦の変更も自動的にできるので、サイド攻撃も思いのままに。



➡試合中の重要な局面はリプレイでさまざまな角度から見直せる。



サッカーゲームはここまできている

世界中でもっとも完成度の高いサッカーゲームと言ってしまおう。トレーニングからワールドカップまでの多彩なメニュー、難しすぎない操作、ツボをはずさぬ実況、ゴール前の緊迫感。すべてが高いレベルで調和した、サッカーゲームのスタンダード。

©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.©1996 JFA©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



ウェットリス

ジャンル/パズル　価格/5,800円

メーカー名/イマジニア

落ちてくるブロックを使って地上に囲いを作り、水滴をせき止めていく一風変わったパズルゲーム。対戦プレイももちろん可能だぞ。囲いの深さや数を増やすほどにスコアアップしていく得点システムで、一見すると地味だけれども高い中毒性を持っている。まずはプラクティスモードでルールに慣れて、地面に穴を開けるボムや水を蒸発させるファイアなどのアイテムをうまく活用するのだ。



←水を落とすと囲いの枠が表示されて、囲いの数や広さがわかる。



➡練習モードではAボタンを押すまでブロックが落ちてこないのだ。



脳味噌の混乱状態を楽しもう

実在する道具を使っても『テトリス』タイプのパズルを再現することはできない。つまり、コンピューターゲームならではの遊びだ。日常生活では使わない部分の脳が刺激される感覚が楽しい。水をモチーフにしたこのゲームのパニック感も独特で新鮮。

©1998 Zed two ltd ©1998 infogrames uk ltd.

●ソフト名の下のデータは、ゲームのジャンル、メーカー名、価格（税別）、発売日を表しています。

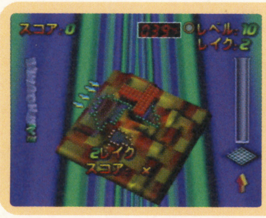


イギーくんのぶらぷよん

アクション　アクレイムジャパン　5,800円　'98/8/28

ご先祖様たちの建てた巨大建造物“聖なる塔”にいち早く上り、それを破壊することが目的のゲーム。アームやアイテムを使ったりライバルである仲間をじゃますることも大事だぞ。

©1998 Acclaim Entertainment,Inc. All Rights Reserved. All characters herein and the distinct likenesses thereal are trademarks of Acclaim Entertainment,INC. Acciaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment,Inc. Developed by IGUANA Entertainment,Inc. Published by Acclaim Japan,Ltd.



ウェットリス

パズル　イマジニア　5,800円　'98/11/27

つぎつぎに現れるブロックを使ってダムを築き、高所から流れ落ちる水の流出を防ぐパズルゲーム。その場にあった作戦を立て、降ってくる“ウォータ”をうまく誘導しよう。

©1998 zed two ltd©1998 infogrames uk ltd



ウエーブレース64

アクション　任天堂　6,800円　'97/7/18

ジェットスキーを駆って、7つのコースをクリアーするゲーム。アクロバットモードや対戦モードなど4種類のモードが楽しめるぞ。マシンのセッティングも変えられるのだ。

©1996,1997 Nintendo

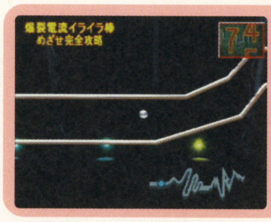


ウェイン・グレツキー・3Dホッケー

スポーツ　ゲームバンク　6,800円　'98/2/28

いとも簡単な操作で、アイスホッケーの世界に触れられてしまうのだ。カメラアングルを自由に設定することができるので、テレビ中継風に対戦を楽しむことだってできるぞ。

©1996 Atari Games Corporation. All rights reserved.



ウッチャンナンチャンの炎のチャレンジャー電流イライラ棒

アクション　ハドソン　5,980円　'97/12/19

テレビ番組の人気コーナー“電流イライラ棒”を再現したゲーム。プレイ中に辻アナウンサーの実況が入るなど雰囲気は盛り上がり、熱中度は高いぞ。パーティーゲームにオススメ！

©1997 HUDSON SOFT©テレビ朝日 1997



エアロゲイジ

アクション　アスキー　7,800円　'97/12/19

時速1,000キロで地上スレスレを滑空するレースゲーム。コースは起伏に富んでいて、ライン取りには道に対しての左右だけではなく、上下の要素も密接に関わってくるのだ。

©1997 ASCII/LOCOMOTIVE

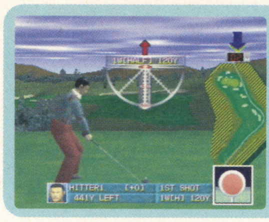


エアーボーダー64

スポーツ　ヒューマン　7,800円　'98/3/27

宙に浮いているスケートボードでレースをする新感覚のゲーム。タイムアタックのほかに、時間内にコインを集めるといったモードもあるぞ。ストリート感あふれる背景も楽しい。

©HUMAN 1998



栄光のセントアンドリュース

スポーツ　セタ　9,800円　'96/11/29

世界最古のゴルフコース、セントアンドリュースのオールドコースが忠実に再現されたゴルフゲーム。グラフィックの表示スピードが早いので、ストレスなくプレイを楽しめるぞ。

©1996 SETA CORPORATION.©LICENSED BY ST ANDREWS LINKS TRUST.©1996小学館プロダクション



エクストリームG

アクション　アクレイムジャパン　6,800円　'98/5/29

ミサイルなどのアイテムを獲得して、相手の車を蹴散らしながらゴールを目指すゲーム。いわゆるレースモードだけではなく、コース上の旗を集めながら走るモードもあるぞ。

©1997,1998 Acclaim Entertainment,Inc.All rights reserved.All characters herein and the dislinct likenesses there of are trademarks of Acclaim Entertainment,Inc.Acclaim is a registered trademark of Acclaim Entertainment,Inc.Published by Acclaim Japan Ltd.All rights reserved.

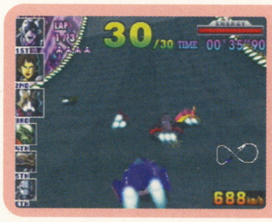


NBA IN THE ZONE'98

スポーツ　コナミ　6,800円　'98/1/29

リアルな選手の動きが特徴的なバスケットボールゲーム。プレイだけでなく、トレードやFA、オリジナル選手のエディットにいたるまでを、細かく設定することができるのだ。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.©1997 NBA properties,Inc.All rights Reserved.



F-ZERO　X

アクション　任天堂　5,800円　'98/7/14

パイプ状にループしたコースなど、実際の世界では味わえない空想の世界での走行感覚を満喫できるゲーム。30台もの車がバトルするシーンは大迫力。4人同時プレイが可能だ。

©1998 Nintendo

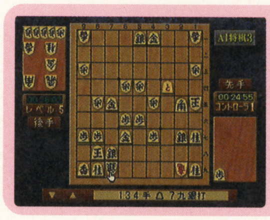


F-1 WORLD GRAND PRIX

アクション　任天堂　5,800円　'98/12/12

コース、車種、ドライバーから戦績にいたるまで、'97年度のグランプリを忠実に再現したレースゲームの決定版。車載カメラ視点からの映像は、F-1中継そのままの大迫力だ！

©1998 VIDEO SYSTEM Co.,Ltd/PARADIGM ENTERTAINMENT INC./©1998 NINTENDO ALL TRADEMARKES ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS. AN OFFICIAL PRODUCT OF THE FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP LICENSED BY FORMULA ONE ADMINISTRATION LIMITED.



AI将棋 NINTENDO64版

その他　アスキーサムシンググッド　7,800円　'98/12/18

パソコン版で人気を博した『AI将棋』の移植版。各駒の進める位置を示したり、有効なつぎの一手を教えてくれる機能を搭載するなど、初心者に向けた多くの配慮がウレシイ。

©1998 ASCII SOMETHING GOOD ©1998 HIROSHI YAMASITA



オリンピックホッケー　ナガノ'98

スポーツ　コナミ　6,800円　'98/7/16

氷上を滑走する感覚や、パックをうばいあう迫力をリアルに再現したホッケーゲーム。さまざまな状況を想定した練習モードが用意され、試合の駆け引きなどを学ぶことができる。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

アクション　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他



G.A.S.P!! ~Fighters' NEXTream~

アクション　コナミ　6,800円　'98/3/26

ステージ上に配置された障害物を利用しながら、敵との攻防をくり広げる3D格闘ゲーム。エディットモードでは、オリジナルキャラクターを作成して戦わせることができるのだ。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



カメレオン・ツイスト

アクション　日本システムサプライ　6,980円　'97/12/12

カメレオンを操り敵を攻撃するアクションゲーム。3Dスティックでコントロールする舌の動きが絶妙でおもしろい。難所を進むのに、パズルを解いていく要素も盛り込まれている。

©1997 JAPAN SYSTEM SUPPLY



がんばれゴエモン~ネオ桃山幕府のおどり~

アクション　コナミ　8,900円　'97/8/7

『がんばれゴエモン』シリーズのN64版。水中を泳いだり、壁にぶら下がったりするときの視点が自動的に切り替わるなど、移植版らしく新しい要素が多数盛り込まれている。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



キラッと解決！　64探偵団

その他　イマジニア　6,800円　'98/10/23

マス目の張り巡らされた屋敷内を探索するボードゲーム。"盗品奪回"や"爆弾除去"などの目的をこなしていこう。プレイするたびにマップが変わるので、何度でも楽しめるぞ。

©1998 Imagineer.co.jp



キングヒル64 エクストリームスノーボーディング

スポーツ　コトブキシステム　6,980円　'98/12/18

アラスカで開催されるスノーボード選手権をベースにしたゲーム。コンピューターとレースをするコンペティションモードや、高度なトリックを競うスタントモードなどがあるぞ。

©1998 KEMCO/BOSS GAME STUDIS,INC.



ゲッタ～ラブ!! ちょー恋愛パーティゲーム

その他　ハドソン　6,800円　'98/12/4

7人の女の子キャラクターから、気に入った娘をゲットするゲーム。4人が同時に同一画面上でバラバラの行動を取れるので、お互いに牽制し合いながらプレイするのが楽しい。

©1998 HUDSON



ゴールデンアイ007

シューティング　任天堂　6,800円　'97/8/23

映画『007ゴールデンアイ』が3Dシューティングゲームとなった。プレイヤーはジェームズ・ボンドとなり、数々のミッションをクリアーしていくのだ。4人までの対戦も可能。

©1997 Nintendo/Rare.Game by Rare©1962,1995 Danjaq,LLC & U.A.C.All Rights Reserved.©1997 Eon Productions Ltd.&Mac B.Inc.James Bond Theme by Montry Norman.Used by Permission of EMI Unart Catalog Inc.



最強羽生将棋

その他　セタ　9,800円　'96/6/23

思考ルーチンの高速化により、コンピューター対戦が1時間程度で楽しめるようになった将棋ゲーム。羽生棋士の公式戦での棋譜が収録されているので、差し手を研究してみよう。

©1997 SETA CORPORATION©1997 JAPAN SHOGI ASSOCIATION



Jリーグイレブンビート1997

スポーツ　ハドソン　6,980円　'97/10/24

実名Jリーガーが活躍するサッカーゲーム。イージーとマスターの2種類の操作方法が設定でき、初心者から上級者までレベルに応じてステップアップしていくことができる。

©1997 HUDSON SOFT©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION



JリーグLIVE64

スポーツ　エレクトロニック・アーツ・ビクター　9,800円　'97/3/28

Jリーグの各チームの選手データが用意されたサッカーゲーム。3Dスティックならではの操作性で、ボールに対する微妙なタッチが表現されている。最大4人までの対戦プレイが可能。

©1997 Electronic Arts.



時空戦士テュロック

アクション　アクレイムジャパン　7,800円　'97/5/30

敵と戦い、隠された仕掛けを解きながら3D空間を冒険していくゲーム。全8ステージをジャンプや泳ぎなどの派手なアクションや、さまざまな武器を利用して切り抜けていこう。

©1996 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.



実況Jリーグ パーフェクトストライカー

スポーツ　コナミ　9,800円　'96/12/20

'96年シーズン終了時点でのJリーグの選手データを使用したN64初のサッカーゲーム。1度のボタン操作でスルーパスやワンツーパス、センタリングなどが簡単に出せるのだ。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



実況パワフルプロ野球4

スポーツ　コナミ　8,900円　'97/3/14

定評ある『パワプロ』シリーズのN64移植第1弾。3Dスティックを利用した微妙な操作が、さらにゲーム性を高めている。選手データは'96年ペナント終了時のものを使用。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認



実況パワフルプロ野球5

スポーツ　コナミ　7,800円　'98/3/26

『パワプロ』シリーズのN64版最新作。サクセスモードの舞台が高校野球になり、自分で設定した選手の名前をウグイス嬢に呼んでもらえるなんてウレシイ機能も加わっている。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.（社）日本野球機構公認 IBM BIS プロ野球公式記録使用 東京ドーム公認



実況ワールドサッカー3

スポーツ　コナミ　7,500円　'97/9/18

世界各国の代表チームを使ってプレイできるサッカーゲーム。多彩な技を現実のサッカーそのままにリアルに再現してくれる。作戦設定やルール解説も細かくなされる親切設計だ。

©1997 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



実況ワールドサッカー~WORLD CUP FRANCE'98~

スポーツ　コナミ　7,800円　'98/6/4

『実況ワールドサッカー』シリーズの最新作。フランスワールドカップ直前の各国選手データを使用している。前作にくらべ作戦設定がより細かくなり、戦略性が一段と高くなった。

©The France 98 Emblem and the Official Mascot are Copyrights and Trademarks of ISL.©1996 JFA©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



CITY TOUR GRANDPRIX~全日本GT選手権~

アクション　イマジニア　6,800円　'98/10/30

東京や京都の公道を市販車を改造した"GTカー"で疾走するゲーム。ライバルには鈴木亜久里や星野一義などの実在する名ドライバーたちが登場するぞ。気合いを入れて走れ！

©1998 Imagineer Co,.Ltd

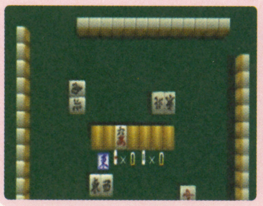


シムシティ2000

シミュレーション　イマジニア　6,800円　'98/1/30

新任の市長となって都市をゼロから建設し、運営していく『シムシティ』がN64に移植された。競馬場を作るミニイベントが新たに発生するなど、新趣向も追加されている。

©1998 Imagineer Co,.Ltd



雀豪シミュレーション麻雀道64

その他　ビデオシステム　6,980円　'97/7/25

4人打ちのほかにふたり打ちモードも楽しめる麻雀ゲーム。プレイヤーのクセをコンピューターに覚えさせるフリー対局モードなども合わせ、全部で5種類のモードが遊べるぞ。

©VIDEO SYSTEM 1997

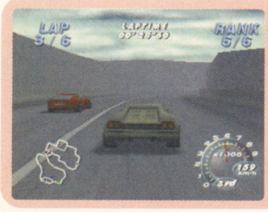


新日本プロレスリング　闘魂炎導

アクション　ハドソン　6,980円　'98/1/4

新日本プロレスに所属するレスラーが実名で登場するプロレスゲーム。それぞれの得意ワザが再現されているのはもちろんのこと、各レスラーのテーマソングも流れ気分は最高潮。

©1998 HUDSON SOFT©1998 NEW JAPAN PRO-WRESTLING



スーパースピードレース64

アクション　タイトー　6,800円　'98/5/29

カウンタックやディアブロに乗ってレースをしてみたい人にはもってこい。各コースを勝ち抜いていくチャンピオンシップなど、4種類のモードで熱いバトルをくり広げるのだ！

©TITUS-1997/TAITO CORP.

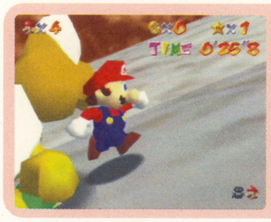


スーパービーダマン バトルフェニックス64

アクション　ハドソン　6,800円　'98/7/24

おなじみの『ビーダマン』が活躍する3Dゲーム。アイテムや必殺技を駆使してステージをクリアーしよう。簡単なルールでプレイできるので、友だちを呼んで盛り上がれるぞ！

©1998 HUDSON SOFT©1998 今賀俊・小学館・TAKARA



スーパーマリオ64

アクション　任天堂　4,800円　'97/7/18

『スーパーマリオブラザーズ』の世界が3Dで表現された記念すべき作品。グッパのしっぽをつかみ、3Dスティックでグルグル回して放り投げるなど、立体感ある演出が楽しい。

©1996,1997 Nintendo



スーパーロボットスピリッツ

アクション　バンプレスト　7,800円　'98/7/17

シャイニングガンダムやボルテスV、ダンクーガなど、ファンなら涙する往年の巨大ロボットが10体登場。地上と空中の2種類のバトルフィールドで激しい戦いを展開するのだ。

©葦プロ©創通エージェンシー・サンライズ©創通エージェンシー・サンライズ・テレビ朝日©東映©BANPRESTO 1998

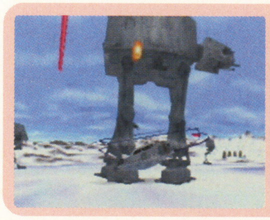


進め！　対戦ぱずるだま　闘魂まるたま町

パズル　コナミ　6,800円　'98/3/26

"対戦ぱずるだま"、"対戦とっかえだま"、そして"対戦ころがしだま"の3つのモードが楽しめるパズル。2P対戦モードや、ユニークなキャラクターたちとの対戦で楽しもう。

©1996 1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.



スター・ウォーズ　帝国の影

アクション　任天堂　7,800円　'97/6/14

映画『スター・ウォーズ』の世界を舞台にくり広げられるアクションゲーム。操作方法や設定の異なる10種類のステージをクリアーして、囚われのハン・ソロを救い出すのだ。

©1996 LUCASFILM LTD.ALL RIGHTS RESERVED.LICENSED EXCLUSIVELY TO NINTENDO.©1997 Nintendo



スターソルジャー　バニシングアース

シューティング　ハドソン　6,800円　'98/7/10

ファミコン版で一世を風靡したシリーズ最新作が、N64に移植された。限られた時間内に得点を競うモードと、ストーリーを追ってゲームが展開する2種類のモードがあるぞ。

©1998 HUDSON SOFT



スターフォックス 64

シューティング　任天堂　4,800円　'97/4/27

スーパーファミコン版から一段と完成度の増した3Dシューティング。各ステージでとる行動によってつぎに進むステージが変化する。仲間と助け合いながらクリアーを目指すのだ！

©1997 Nintendo

アクション　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他



スノボキッズ

アクション　アトラス　6,800円　'97/12/12

レース中に出現するアイテムを利用しながら、タイムを競い合う、コミカルなスノーボードゲーム。バトルレースやスキルゲームなど、3つのモードで遊ぶことができるのだ。

©ATLUS/RACDYM 1997



スペースダイナマイツ

アクション　ビック東海　6,800円　'98/3/27

アメコミテイストのキャラクターたちが、なめらかかつダイナミックな動きで対戦する格闘ゲーム。一撃必殺の技“スーパーコンボ”を使いこなして、相手を見事にKOするのだ！

©KRONOS DIGITAL ENTERTAIMENT INC.



ゼルダの伝説　時のオカリナ

アクション　任天堂　6,800円　'98/11/21

名作『ゼルダの伝説』がついにN64に登場。手にした者の願いをかなえる“トライフォース”を悪しき者より護るため、ハイラルを舞台にリンクが縦横無尽の冒険をくり広げる。

©1998 Nintendo



SONIC WINGS ASSAULT

シューティング　ビデオシステム　6,980円　'98/3/29

F-14トムキャットなどの実在する戦闘機を操縦し、謎の軍事組織から地球の平和を守るために戦うのだ。実戦さながらに迫力あるドッグファイトを展開しよう。対戦モードもある。

©VIDEO SYSTEM 1992・1998 ©PARADIGM ENTERTAINMENT Inc.

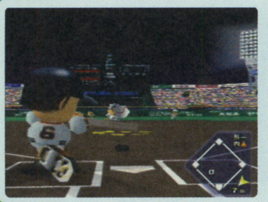


ダイナマイトサッカー64

スポーツ　イマジニア　7,500円　'97/9/5

縦と横、2種類の視点でのフィールド画面が選べるサッカーゲーム。選手のデータは実在のJリーグのものを使用している。戦況に合わせメンバーを入れ替えながら戦っていこう。

©1997 エーマックス株式会社



超空間ナイター プロ野球キング

スポーツ　イマジニア　9,980円　'96/12/20

N64に初登場の野球ゲーム。充実した練習モードで、3Dスティックの細かい操作に慣れることができるのだ。オーソドックスな操作感を大切にした正統派の野球ゲームだ。

©1996 Genki Co.,Ltd.©1996 Imagineer Co.,Ltd



チョロQ　64

アクション　タカラ　6,800円　'98/7/17

“チョロQ”に乗ってレースをするゲーム。走行中、敵の車からパーツを奪って自車を改造することもできる。各種攻撃アイテムもあるので、なかなか簡単には勝てないぞ。

©TAKARACO.,LTD.1998



ディディーコング　レーシング

アクション　任天堂　6,800円　'97/11/28

ディディーコングが活躍するゲーム。数々のコースで優勝を目指してバトルしよう。アイテムを取ったり、走り以外の要素も重要なのだ。4人までの同時プレイが可能だ。

Trademark of Nintendo ©1997 Rare. Diddy Kong,Banjo and Krunch characters licensed by Nintendo.



デザエモン3D

その他　アテナ　7,800円　'98/6/26

自分がデザインしたシューティングゲームが作れるソフト。自機、敵機やマップのデザインはもちろん、振動パックの設定などもできるなど、本格的な仕様になっている。

©Athena 1998



TETRIS64

パズル　セタ　4,980円　'98/11/13

2倍サイズのブロックが落ちてくる『テトリス』。別売のバイオセンサー（1,800円）で自分の心拍数を計測、その数値から出てくるブロックが変わるモードもあるぞ。

©1987 Elorg,Tetris64©1998 Elorg,Original Concept & Design by Alexey Pajitnov.Tetris64©Licensed to The Tetris Company and sublicensed to Seta Corporation.Tetris64™ sublicensed to SetaCorporation by The Tetris Company.All Reserved.



デュアルヒーローズ

アクション　ハドソン　6,980円　'97/12/5

クセを持った戦いかたをする、バーチャルゲーマーたちとの対戦が熱い格闘ゲーム。プレイヤーの分身となる格闘ロボットを育成するモードなど、一風変わった要素が満載だぞ。

©1997 HUDSON SOFT



1080°スノーボーディング

スポーツ　任天堂　6,800円　'98/2/28

美しいグラフィックと爽快な操作感が特徴的なスノーボードゲーム。ジャンプ中に技をくりだすトリックアタックやタイムアタックなど5種類のモードで楽しむことができるのだ。

©1998 Nintendo

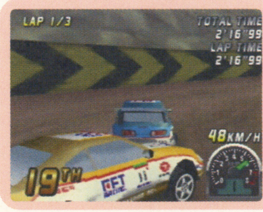


ドゥーム64

シューティング　ゲームバンク　7,800円　'97/8/1

人気の高い3Dシューティングゲームの移植版。N64版ではモンスターが3Dになり、マップも一新されている。多彩な武器を駆使して緊張感ある戦闘を楽しもう。

©1993,1997 Id Software,Inc. All Rights Reserved.Created and published by Id Software,Inc.Distributed by Gamebank Corp.,under sublicense from GT Interactive Software Corp.,under Sublicense from Midway Home Entertainment,Inc.,under license from Id Software,Inc.Doom is the trademark of Id Software,Inc.Midway and the Midway logo are the trademarks of Midway Home Entertainment,Inc.



トップギア・ラリー

アクション　ケムコ　6,980円　'97/12/5

雨や雪など、気象条件までが変化するなかレースを楽しむラリーゲーム。路面状況に応じて車の挙動に違いが出るなど、細かい描写も再現された。全4モードが用意されている。

©1997 KEMCO/BOSS GAME STUDIOS,INC.

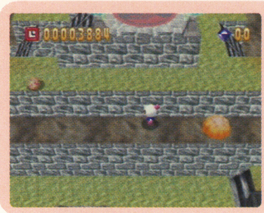


ドラえもん のび太と3つの精霊石

アクション エポック社 7,980円 '97/3/21

超有名キャラクター『ドラえもん』が活躍する謎解き型のゲーム。ドラえもんやのび太などの能力の違うキャラクターを、場面に応じて使い分けゲームを進めていこう。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日©1997 EPOCH CO.,LTD

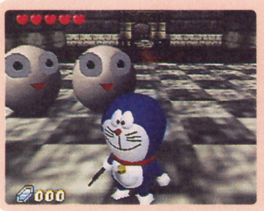


爆ボンバーマン

アクション ハドソン 6,980円 '97/9/26

3Dポリゴンのボンバーマンが爆弾を持って縦横無尽に駆け巡るアクションゲームだ。おなじみの対戦モードのほかに、新たに加わったひとり用のストーリーモードで遊べるぞ。

©1997 HUDSON SOFT



ドラえもん2 のび太と光の神殿

アクション エポック社 6,800円 '98/12/11

前作同様『ドラえもん』たちが冒険をくり広げるアクションゲーム。キャラクターどうしの会話や、60種類以上もある"ひみつ道具"の使用が冒険攻略にはかかせないのだ。

©藤子プロ・小学館・テレビ朝日©1998 EPOCH CO.,LTD



パチンコ365日

その他 セタ 6,980円 '98/5/29

実在の人気台が用意されたパチンコホールに通い、1年を通してどれだけお金を稼げるかに挑戦するゲーム。実際に稼動している、人気パチンコ台の研究モードもついているのだ。

©1998 SETA CORPORATION©平和



ナイフエッジ ノーズガンナー

シューティング ケムコ 6,980円 '98/11/27

戦闘機を操縦して敵を撃墜していくゲーム。司令官との情報交換や生存者の救出などのイベントをクリアーしてステージを進めよう。エンディングも多岐に分かれているのだ。

©1998 KEMCO



バックバンブル

シューティング ユービーアイソフト 6,880円 '98/12/18

昆虫世界で巻き起こった、ミクロの戦いがシューティングゲームになった。プレイヤーはサイボーグ化された蜂を操り、与えられたミッションをつぎつぎクリアーしていくのだ。

©1998 Argonaut Software Ltd

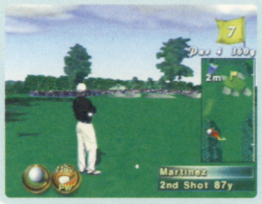


ぬし釣り64

スポーツ パック・イン・ソフト 6,800円 '98/11/27

おなじみ『ぬし釣り』シリーズの移植版。6人のキャラクターがそれぞれ"ぬし"を探す旅に出かけるのだ。植物採取や昆虫採集など釣り以外のお楽しみもかなり多いぞ。

©1998 Victor Interractive Software Inc



遙かなるオーガスタ MASTERS'98

スポーツ ティーアンドイーソフト 7,980円 '97/12/26

ジ・オープンが開かれる名門オーガスタのコースで、ゴルフを楽しめる『遙かなるオーガスタ』のN64版。マスターズでのトーナメントモードなど5つのモードを楽しめるぞ。

©1997 T&E SOFT,Inc. ®LICENSED BY AUGUSTA NATIONAL GOLF CLUB



バーチャル・プロレスリング64

スポーツ アスミック 6,800円 '97/12/19

立ち技、組み技、ガードなど、豊富な技のバリエーションを楽しめるプロレスゲーム。6つの団体に挑戦して6冠統一王者を目指す公式戦など、6つのモードを遊べるぞ。

©1997 ASMIK/AKI©1997 World Championship WrestlingTM.©1997 NWO TM.



パワーリーグ64

スポーツ ハドソン 6,980円 '97/8/8

『パワーリーグ』シリーズのN64版。日本のプロ野球をモデルにしたキャラクターたちがフルポリゴンで描かれ、選手たちの特徴あるフォームを忠実に再現している。

©1997 HUDSON SOFT（社）日本野球機構



ハイパーオリンピック イン ナガノ 64

スポーツ コナミ 6,800円 '97/12/18

長野冬季五輪で実際に行われた12種目の競技が満載の、ライブ感あふれる1本。総合得点を競うモードのほかに、好きな種目を選んでトコトン遊ぶモードも用意されているぞ。

©1997 KONAMI 長野オリンピック公式ライセンス商品(NAOC L-395)



バンジョーとカズーイの大冒険

アクション 任天堂 6,800円 '98/12/6

魔女にさらわれた妹チューティーを探し出すため、バンジョーが冒険をくり広げるゲーム。ステージを進めていくうちに、自然と新しいアクションを覚えられるようになっているぞ。

©1998 Nintendo/Rare.Game by Rare.



パイロットウイングス64

シミュレーション 任天堂 9,800円 '96/6/23

シンプルな操作でリアルな滑空感を楽しめるフライトシミュレーション。ハンググライダーやロケットベルトなどの、さまざまな乗り物に乗って大空を舞うことができるのだ。

©1996 Nintendo



ピカチュウげんきでちゅう

その他 任天堂 9,800円 '98/12/12

音声認識システムの搭載によって、マイクで語りかけたプレイヤーの言葉を判別し、画面のピカチュウが怒ったり笑ったりするソフト。上手に会話を弾ませて仲良くなろう。

©1998 Ambrella(Marigul)©1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.

アクション スポーツ シミュレーション パズル シューティング その他



ヒューマングランプリ ザ・ニュー・ジェネレーション

アクション　ヒューマン　9,800円　'97/3/28

タイヤのセレクトからギア比のセッティングまで、実際のF-1そのままに設定できるゲーム。全16戦を転戦するワールドグランプリモードやバトルモードなどで遊べるぞ。

©HUMAN 1997



飛龍の拳ツイン

アクション　カルチャーブレーン　6,980円　'97/12/18

人気ゲーム『飛龍の拳』シリーズのN64移植版が登場だ。龍飛などおなじみのキャラクターたちを、リアルモードとSDモードの2種類で操作できるようになったぞ。

©1997 CULTURE BRAIN



ファミスタ64

スポーツ　ナムコ　6,800円　'97/11/28

『ファミスタ』シリーズのN64版。リーグ戦やペナントレースのほかに、全国に散らばった選手を集めてチームを作るモードなど、全8種類の遊びかたでプレイできるのだ。

©1997 NAMCO LTD.,ALL RIGHTS RESERVED



FIFA ROAD TO WORLD CUP 98

スポーツ　エレクトロニック・アーツ　6,800円　'98/4/24

ワールドカップクラスの選手たちがすべて実名で登場する、FIFA公認のサッカーゲーム。リーグ戦やPKマッチなどのモードで練習して、ワールドカップ制覇を目指せ。

©1997 Electronic Arts. All rights reserved.©The France 98 Emblem and the Official Mascots are Copyrights and Trademarks of ISL.©1977 FIFA TM.©1996 Japan Football Association. MANUFACTURED UNDER LICENSE BY ELECTRONIC ARTS.



ぷよぷよSUN64

パズル　コンパイル　5,980円　'97/10/31

大人気パズルゲームのN64移植版。最大16人で遊べるトーナメント戦や、新しい連鎖の練習などができる“なぞぷよ”が追加され、合計5つのモードで楽しめるのだ。

©COMPILE 1997

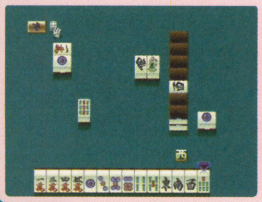


ブラストドーザー

アクション　任天堂　4,800円　'97/3/21

暴走トレーラーの進路をふさぐ建物の破壊や、汚染地域の復旧などの作業をこなしていくゲーム。輸送機や個性的なブルドーザーを操作して、目標を達成しなければならないのだ。

©1997 Nintendo/Rare.Game by Rare



プロ麻雀 極64

その他　アテナ　6,800円　'97/11/21

“ツキ”を限りなく排除した競技麻雀を、実在する一流プロ雀士と楽しめる『プロ麻雀極』シリーズのN64版。トレーニングモードをはじめとした3つのモードで楽しめる。

©Athena 1997



HEIWA パチンコワールド64

その他　アムテックス　7,900円　'97/11/28

“CR・サクセスストーリーSP”や“レモン牌”など、実在のパチンコ台4機種が楽しめるパチンコゲーム。微妙なハンドル調整が3Dスティックでリアルに再現されたぞ。

©HEIWA©AMTEX©1997ショウエイシステム



ヘクセン

アクション　ゲームバンク　6,800円　'97/12/18

海外版ゲームのN64移植版。複雑なマップ&トラップをクリアーしたときの達成感は、難易度が高いだけに大きいものがあるぞ。プレイヤーの高い思考性を求められるゲームだ。

©1995,1997 Raven Software Corporation.All Rights Reserved.Id Software Code licensed for use in Hexen©1993 Id Software,Inc.All Rights Reserved.Published by Id Software,Inc.Distributed by GAMEBANK Corporation.under sublicense from GT Interactive Software Corp.Hexen for N64 developed by Software Creations(Holdings)Limited for Id Software,Inc.

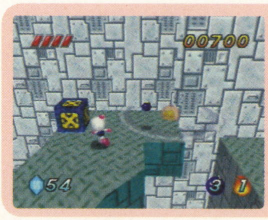


ポケモンスタジアム

その他　任天堂　6,800円　'98/8/1

ゲームボーイソフト『ポケットモンスター』のデータを使って対戦するソフト。自分の育てたポケモンたちが液晶画面から抜け出し、フルポリゴンで闘技場の中を動き回るのだ。

©1995,1996,1998 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.



ボンバーマン・ヒーロー

アクション　ハドソン　6,800円　'98/4/30

爆弾を武器にして、ポリゴンで描かれた3D空間でおなじみのボンバーマンが大活躍するアクションゲーム。パワードギアとの合体で、特殊能力を身につけることができるのだ。

©1998 HUDSON SOFT

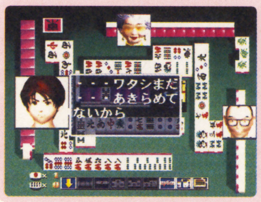


麻雀放浪記CLASSIC

その他　イマジニア　7,900円　'97/ 8/ 1

有名な麻雀小説がゲーム化されたぞ。原作のストーリーを楽しめるモードや、フリー対局、さらにはイカサマの積み込みのパスワードを獲得するためのモードなどが楽しめるぞ。

©ASADA TETSUYA,INOUE TAKASHIGE.©KADOKAWA SHOTEN.©TAKE SHOBOU.©1997 Imagineer Co,.Ltd.

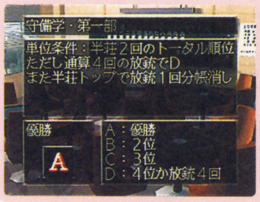


麻雀MASTER

その他　コナミ　9,800円　'96/12/20

19人の個性的なキャラクターが登場する麻雀ゲーム。弱い対戦相手のいるストーリーモードや麻雀入門クイズなどもあり、初心者に配慮したゲーム内容となっているぞ。

©1996 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

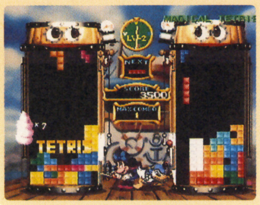


麻雀64

その他　コーエー　7,800円　'97/ 4/ 4

麻雀の専攻課程を持つ“麻雀大学”に入学し、単位を取得して卒業を目指す麻雀ゲーム。成績や打ち筋などのさまざまなデータが記録されているので、あれこれ研究してみよう。

©1997 KOEI CO LTD



マジカルテトリス チャレンジ featuring ミッキー

パズル　カプコン　6,800円　'98/11/20

『テトリス』のゲームにディズニーの人気キャラクターが登場。おじゃまピースが落ちてくるなど新しいルールが採用され、ますますスリル感がアップしているぞ。

©1987 Elorg;Magical Tetris Challenge©1998 Elorg.Magical Tetris Challenge TM sublicensed to Capcom by The Tetris Company.Disney characters(including but not limited to,Micky Mouse),scenes,storyline,animation,art,sound,music©1998 Disney.All Rights Reserved.Developed by Capcom Co.,Ltd.T.L.S.(Temporary Landing System)Desing by ARIKA Co.,LTD.



マリオカート 64

アクション　任天堂　4,800円　'96/12/14

任天堂の人気キャラクターが大集合した『マリオカート』のN64版。ただ速く走るだけでなくライバルへ投げつけるアイテムや体当たり攻撃も、戦略性に富んでいて楽しい。

©1996 Nintendo



マリオパーティ

その他　任天堂　5,800円　'98/12/18

6種類のマップから、全50種類以上も用意されたミニゲームで遊びながら“スター”を集めるボードゲームだ。マリオやルイージなどのおなじみのキャラクターが大活躍するぞ！

©1998 Nintendo©1998 HUDSON SOFT



マルチレーシングチャンピオンシップ

アクション　イマジニア　7,900円　'97/7/18

ひとつのコースにオンロードとオフロードが混在するため、マシンのセッティングに頭を悩ますことになるレースゲーム。天候によっても走行感覚が変わってくるぞ。

©1997 Genki Co.,Ltd.©1997 Imagineer Co.,Ltd.



森田将棋64

その他　セタ　9,800円　'98/4/3

『森田将棋』のN64版。対局と試験により（社）日本将棋連盟から正式な段位が取得できるのは便利だぞ。また、自宅の電話回線を使った通信対局が可能となったのだ。

©1997 SETA CORPORATION©1997 RANDOMHOUSE/KAZURO MORITA©1997 JAPAN SHOGI ASSOCIATION©1997 NIHON SHOGI NETWORK CO.,LTD

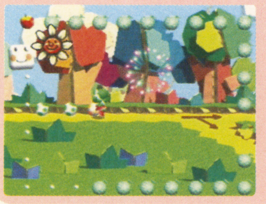


ゆけゆけ!!　トラブルメーカーズ

アクション　エニックス　8,900円　'97/ 6/27

敵やアイテムを“つかんで、振って、投げる”の基本操作を駆使して、冒険をくり広げるアクションゲーム。とにかく、いろんな動作を試してみることが攻略のカギだ。

©トレジャー・エニックス1997

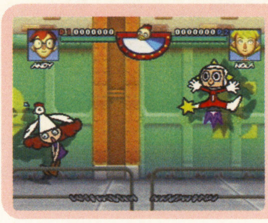


ヨッシーストーリー

アクション　任天堂　6,800円　'97/12/21

ヨッシーがメルヘンチックな世界で活躍するアクションゲーム。スイカやメロンなどのフルーツを30個集めるとステージクリアーだ。ヨッシーの好物をたくさん集めていこう。

©1997 Nintendo

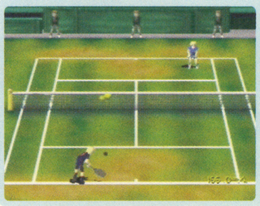


RAKUGAKIDS

アクション　コナミ　6,800円　'98/7/23

子供がクレヨンで落書きしたようなキャラクターに戦いかたを覚えさせる対戦格闘ゲーム。育てたキャラクターをほかのプレイヤーと対戦させることもできるのだ。

©1998 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED

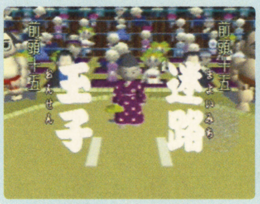


Let'sスマッシュ

スポーツ　ハドソン　6,800円　'98/10/9

3Dスティックを使用した、ボールの細かい打ち分けが特徴的なテニスゲーム。ミニゲームに勝ってアイテムを手に入れると、キャラクターの着せ替えもできるようになるのだ。

©1998 HUDSON SOFT



64大相撲

スポーツ　ボトムアップ　7,980円　'97/11/28

行司の呼び出しや実況アナウンスなど、臨場感満点の相撲ゲーム。前頭15枚目から2年かけて横綱を目指すサクセスモードをはじめ、5つのモードで楽しめるぞ。

©1997 BOTTOM UP



64で発見! たまごっち　みんなでたまごっちワールド

その他　バンダイ　6,800円　'97/12/19

60種類ものたまごっちキャラクターが登場するボードゲーム。ひとりでゲームをしながらたまごっちを育てることも、4人で同時にたまごっちを育てることもできる。

©BANDAI 1996. 1997©BANDAI 1997/1997 NINTENDO/1997 HUDSON SOFT



64トランプコレクション　アリスのわくわくトランプワールド

その他　ボトムアップ　6,980円　'98/8/7

神経衰弱やブラックジャックなど、誰でも知っている15種類のトランプゲームが満載だ！　小説『不思議の国のアリス』を題材にしたストーリーモードも楽しめるぞ。

©1998 BOTTOM UP



ワイルド　チョッパーズ

アクション　セタ　6,980円　'97/11/28

簡単操作でヘリコプターを操縦している感覚が楽しめるアクションゲーム。さまざまに用意されたミッションに応じて、性能の違う8種類の機体のなかから自機を選択しよう。

©1997 SETA CORPORATION



ワンダープロジェクトJ2

その他　エニックス　9,800円　'96/11/22

世間知らずの“女の子”ジョゼットとのコミュニケーションによってゲームが進行するぞ。冒険が進むにつれて、より深い心のふれあいを感じられるようになるのはうれしい。

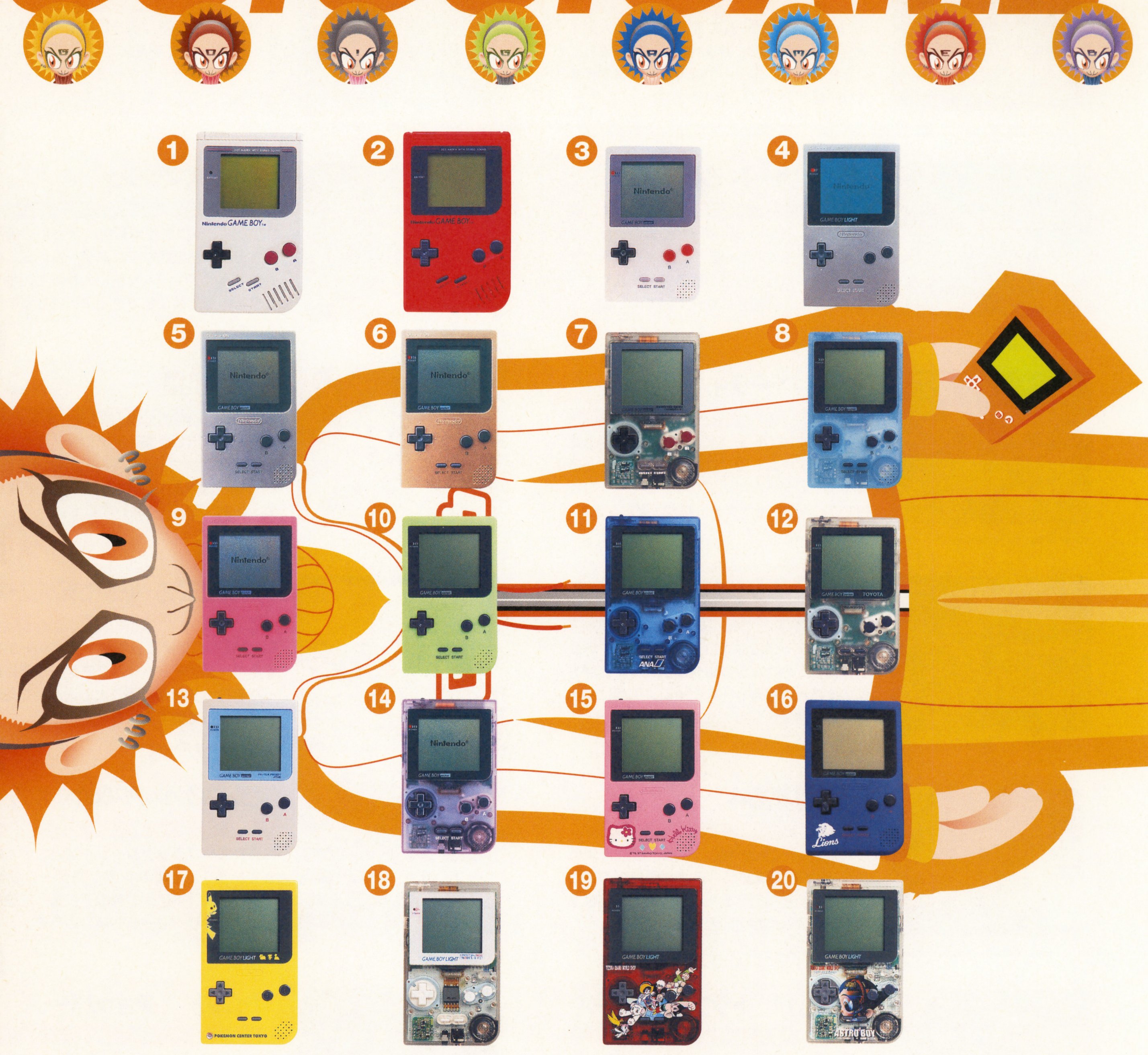
©ギブロ・ミント・エニックス1996

GO! GO! GAME

ゴー!ゴー!ゲームボーイ

ゲームボーイカタログ GO!

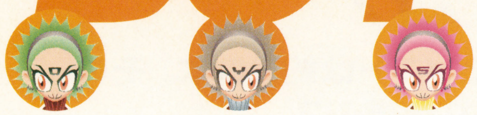
GAMEBOY



①***ゲームボーイ***／'89年発売。記念すべき初代ゲームボーイ。当時では最高級の大型液晶を使い製作。生産終了。 ②***ゲームボーイBros***／'94年発売。グレーのみだった初代機のカラーが6色に増える。また価格も下がった。生産終了。 ③***ゲームボーイポケット***／'96年発売。重量が約半分、寸法も一回り小さくなる。液晶がさらに見やすくなった。 ④***ゲームボーイライト***／'98年発売。バックライトが付く。電池が単4から単3に再び変更、消費電力が軽減された。 ⑤***ゲームボーイポケットシルバー***／海外で人気の高かったシルバーの日本版。携帯用プラスチックケースに入れて発売された。生産終了。 ⑥***ゲームボーイポケットゴールド***／海外で人気の高かったゴールドの日本版。シルバーとはカラー以外の仕様は全て同じもの。生産終了。 ⑦***ゲームボーイポケットファミ通オリジナル***／週刊ファミ通の読者にのみ通信販売された。ABボタンが初代機と同色のパープルである。生産終了。 ⑧***ゲームボーイポケットスモークブルー***／大手玩具ショップ、トイザらスでのみ発売された。夏向きの涼しさを感じるカラーだ。生産終了。 ⑨***ゲームボーイポケットピンク***／ゲームボーイポケットの新カラー。「ゲームで発見!!たまごっち」とのセットでも販売。 ⑩***ゲームボーイポケット光るゲームボーイ***／イマジニアがキャンペーンの景品として製作。ボディが夜光塗料により暗い場所で光る。生産終了。 ⑪***ゲームボーイポケットANAオリジナル***／全日空のマイレージキャンペーンの対象景品。青空をイメージした鮮やかなブルーだ。生産終了。 ⑫***ゲームボーイポケットトヨタオリジナル***／自動車メーカー、トヨタのイベント景品。液晶の外枠にトヨタのロゴが入ったスケルトン。生産終了。 ⑬***ゲームボーイポケットアトラスオリジナル***／「プリクラポケット2」発売記念のプレゼント景品。液晶の外枠が淡いブルーで珍しい。生産終了。 ⑭***ゲームボーイポケットクリアパープル***／ゲームボーイポケットの新カラー。限定もの以外ではポケット初のスケルトンである。 ⑮***ゲームボーイポケットハローキティバージョン***／「サンリオ占いパーティ」とセットで販売された。キティちゃんマークが入りかわいい。 ⑯***ゲームボーイポケット西武ライオンズオリジナル***／西武ライオンズカラー＆ロゴ入りの球場内商品。同色の袋が付属され持ち運びに便利だ。 ⑰***ゲームボーイライトピカチュウイエロー***／ポケモンセンター東京で販売された。パワーランプがピカチュウのほっぺたなのだ。生産終了。 ⑱***ゲームボーイライトファミ通オリジナル***／週刊ファミ通500号記念イベントで直販及び通販。ホワイトカラーの各ボタンがきれい。生産終了。 ⑲***ゲームボーイライト手塚治虫モデル***／手塚治虫ワールドショップで販売された。手塚マンガ人気キャラクターたちが描かれている。生産終了。 ⑳***ゲームボーイライトアストロボーイモデル***／手塚治虫ワールドショップ限定販売第2弾。鉄腕アトムが描かれた手塚ファン垂涎もの。

illustration:©1998,1999 ASTRO graphica

BOY



わずか5センチ四方の平面世界から無限の遊びを生み出したゲームボーイ。全世界の子供たち、そして大人までもを虜にしたゲームボーイの仲間たちを一挙紹介。また、10月21日に発売された任天堂の誇る“究極のおもちゃ”ゲームボーイカラーの各部位を取り上げ分析しよう。

ゲームボーイとゆかいでおしゃれな仲間たち













任天堂イズムを象徴する“究極のおもちゃ”ゲームボーイカラーをとことん知りたい!

①画面／何と言ってもゲームボーイカラー最大のウリがこれ。ゲームボーイカラー対応ソフトの場合32000色中最大56色表示可能。さらに、これまでのゲームボーイ対応ソフトも疑似カラーにより12のカラーパターンから4～10色が自動配色される。これまでゲームボーイで使用された部品の中で最も値段の高いものだけあって、ドットの残像がほとんど残らない最高級のカラー液晶なのだ。また、ポケットカメラで撮影した画像がこれまでより美しく見えるので(モノクロだが)、ぜひ試してみてほしい。

②スピーカー／これまでのゲームボーイポケット・ライトとほぼ同じ品質のスピーカー。回りの迷惑になるような大きな音でゲームをするのは絶対にやめよう。

③赤外線通信部／ゲームボーイカラーの目玉のひとつ。赤外線で他のゲームボーイカラーとデータをやりとりする。通信ケーブルより短い時間で通信できるので、ストレスを感じずプレーできる。たとえば、『ポケットモンスター』のモンスターの交換をスムーズにできるのはうれしい。

④カートリッジ差し込み口／小型のカラーモニター付きコンピューターとも言うべきゲームボーイカラーは、たとえば、この差し込み口からアンテナをつなげて液晶カラーテレビになることも技術的には可能である。この高性能マシンが“遊び”の新しい可能性を広げていくのは間違いない。他メーカーの参入(バンダイのポケットソナーなど)にも期待しよう!

⑤ストラップフック／PHSのようにお気に入りのストラップを取り付けよう。これまでの機種でも検討されてきたが、今回ようやく採用となった。

⑥外部拡張コネクタ／古くは『テトリス』、そして『ポケットモンスター』で脚光を浴びた通信コネクタ。もちろんゲームボーイカラーにも装備されているから、これまでの発売の機種でも安心して対戦できるぞ。

⑦音量ボリューム／できれば大きな音でゲームをしたい。でも長時間プレーしたいなら音量は絞ったほうがいい。

⑧電池カバー(電池入れ口)／アルカリ電池使用時で約20時間使用可能。ゲームボーイライトの電池消耗時間と全く同じとは驚き。というのも、カラー液晶はあまり電気をくわず、また省エネの努力を内部のあちこちでやっているためである。消費者にはうれしい配慮となっている。

⑨電源スイッチ／ゲームボーイポケット・ライトと位置が違うため、つい赤外線部分を触ってしまうことが多いのではないか？　赤外線通信を最優先に考え、配置が変更となった。

⑩ヘッドホン接続端子／専用ステレオヘッドホン(DMG-02 希望小売価格:1,000円)を使用すると、ステレオサウンドでゲームを楽しめるのがうれしい。

⑪外部電源入力端子／電池の残りを気にせずにガンガン遊びたいなら、GBポケット専用ACアダプタ(MGB-005 希望小売価格:1,500円)がオススメだ。

ゲームボーイカラー仕様

■発売元：任天堂　■希望小売価格：8,900円
■外形寸法：幅78mm×奥行き27.4mm×高さ133.5mm　■本体重量：約138グラム
■CPU:ゲームボーイ互換8BIT CPU 128K VRAM内蔵
■表示画面:反射型TFTカラー液晶（160×144ドット）
■サウンド出力:スピーカー（8Ω）10mW　■使用電源:単3型乾電池2本
■本体カラー：6色(レッド・パープル・イエロー・ブルー・クリアパープル・クリア)

GAMEBOY SOFT SELECTION



ゲームボーイソフトセレクション

ソフトセレクション

GO! GO! GAMEBOY

ゲームボーイカラーの登場からこれまでに発売されたソフトは約20本。その中から、オススメを6本ピックアップした。キミならどれを選ぶ?

ゼルダの伝説 夢をみる島DX

アクションRPG	8メガバックアップカートリッジ
任天堂	'98年12月12日発売 3,500円
ゲームボーイカラー対応、ポケットプリンタ対応	

8つの楽器と"風のさかな"をめぐる冒険

アクション、謎解き、そして感動……さまざまな要素を欲張りに楽しみたいなら、このアクションRPG『ゼルダの伝説 夢をみる島DX』がオススメ。嵐の夜、コホリント島に流れ着いた主人公。ここから脱出するには、島に散らばる8つの楽器を手に入れ、"風のさかな"を目覚めさせなければならない。冒険の終わりで主人公を待ち受けているのは、いったいどんな結末なのか?



➡島の住人たちは、主人公にいろいろな頼みごとをしてくる。面倒がらず引き受けましょ。



➡ダンジョンの奥で待ち受けているボス。すばやく弱点を見つけ、そこを狙って倒すのだ!!

こんなところがデラックス❤

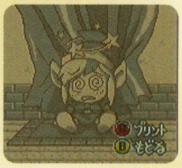
その1:カラー対応がデラックス

このソフトの"DX"な点を検証してみよう。まず、ゲームボーイカラー対応になった点。ゲームフィールドなどもとても見やすくなっている。オープニングもぜひ見てほしい。



その2:プリントアウトでデラックス

島のどこかにある「写真屋」に行くと、特定のイベント後に記念写真を撮ってくれるようになる。ポケットプリンタを接続すれば、記念写真をプリントできちゃうぞ。



その3:ダンジョンまでもがデラックス

さらに、「色」が謎解きの鍵となるダンジョンが登場する。ここには、ゲームボーイカラーじゃないと、中に入ることもできないのだ。もう本体を買うしかないね!!

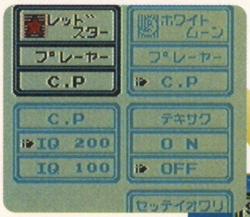


ゲームボーイウォーズ2

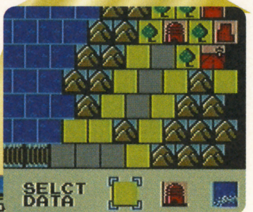
シミュレーション	8メガバックアップカートリッジ
ハドソン	'98年11月20日発売 4,200円
ゲームボーイカラー対応、通信ケーブル対応、64GBパック対応	

コンピューターとの知恵比べがお望みなら、本格的な戦略シミュレーションゲーム『ゲームボーイウォーズ2』をどうぞ。プレイヤーはレッドスター軍とホワイトムーン軍のいずれかを率いて自軍を指揮する。敵の出方をうかがい、ときには慎重に、ときには大胆に作戦を展開していこう。敵の部隊を全滅させるか、首都を占領すれば、戦場となる島での勝利となる。ちなみに通信ケーブルを使っての対戦のほかにも、1台のGBを交互に操作して対戦、ということもできる。手軽に対戦が楽しめるのは、うれしいね。

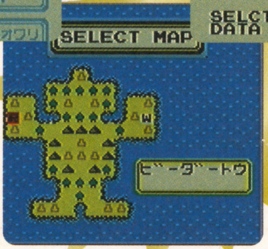
深謀遠慮を巡らせて、自軍を勝利に導かん!!



⬆敵の強さは2段階に設定することができるのだ。



⬆自分でオリジナルマップが作れるモードもあるぞ。



➡個性的なマップは全50種類。さらに隠し面も存在するらしい。

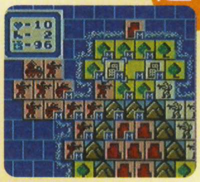
ROAD TO WIN

戦闘



➡ターンごとの予算は限られている。効率よく部隊を編成しよう。

進軍



⬅電撃侵攻、持久戦、陽動作戦……戦略に応じた進軍を行うのだ。

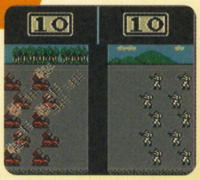
すべては

プレイヤーは「生産」、「進軍」、「戦闘」、「占領」といったコマンドを駆使して指示を与え、勝利を目指す。マップによっては、開戦直後の予算に大差がつけられている場合もあるが、戦略次第で不利をはね返すことも可能だ。キミの武運を祈る!



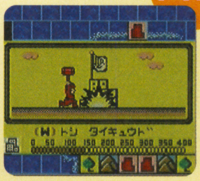
勝利のために!!

戦闘



➡強い部隊で弱い敵を叩くのが戦闘の基本。地形も利用するべし。

占領



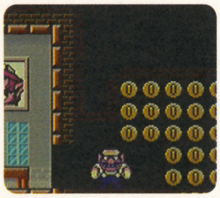
⬅都市を占領すれば、次のターンからの大切な収入源となる。

©1993, 1998 Nintendo／©1998 Hudson

ワリオランド2 盗まれた財宝

アクション | 16メガバックアップカートリッジ
任天堂 | '98年10月21日発売 3,500円
ゲームボーイカラー対応

アクション大好きっ子ならこのソフトはどう? ワリオを操り、数々のトラップをくぐり抜け、盗まれた財宝を取り返そう。敵に当たってもゲームオーバーにはならないから、初心者でも大丈夫だよ。



⬅壁の向こうに金貨が隠れていることもある。あやしい場所は、ガンガン壊して進んじゃおう。

今度のワリオは不死身です

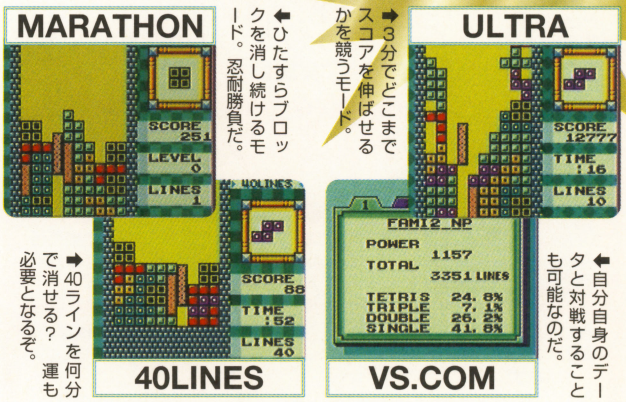


テトリスデラックス

パズル | 4メガバックアップカートリッジ
任天堂 | '98年10月21日発売 3,500円
ゲームボーイカラー対応、通信ケーブル対応

パズルゲームなら、いまや定番となった『テトリス』のゲームボーイ版がオススメだ。落下してくる7種類のブロックを組み合わせて消していこう。ゲームのモードやシステムは非常にシンプルだが、逆にその分ハマれるのだ。

4つのモードで熱くなれ!!



⬅ひたすらブロックを消し続けるモード。忍耐勝負だ。

➡3分でどこまでスコアを伸ばせるかを競うモード。

➡40ラインを何分で消せる? 運も必要となるぞ。

⬅自分自身のデータと対戦することも可能なのだ。

遊戯王 デュエルモンスターズ

対戦カードバトル | 8メガバックアップカートリッジ
コナミ | '98年12月17日発売 4,300円
通信ケーブル対応

切り札はいつもキミとともにある

流行のカードゲームをゲームボーイで楽しむならこのソフト。手持ちのカードを組み合わせてデッキを構築し、攻防を繰り返して敵を倒していくのだ。試合に勝てば新しくカードが手に入るぞ。



⬅通信ケーブルを使って行う「トレーディング」でしか手に入らないレアカードもあるのだ。



スーパーブラックバスポケット3

シミュレーション | 8メガバックアップカートリッジ
スターフィッシュ | '98年11月27日発売 3,980円
ゲームボーイカラー対応、通信ケーブル対応、ポケットプリンタ対応

ポケットの中の釣り場です

手軽にルアーフィッシングを楽しみたいならこれ! ブラックバス以外にも、全部で30種類の魚が釣れるぞ。また、ポケットプリンタを接続すれば、釣った魚を魚拓としてプリントアウトできるのだ。



⬅噂では、GBカラーでしか釣ることのできない魚もいるらしい。キミは見ることができるか!?



⬆魚の居場所をチェックしつつ移動しよう。

⬆ラインを切られないように注意して!

⬆やりました! まあまあの大きさかな?

ゲームボーイカラーでこのソフトを遊べ!

偉そうな命令形で申し訳ない。でも、多少古くても、いまゲームボーイカラーで遊んでみるとかなりおもしろい、ってゲームはいっぱいあるんです。というわけで、そんなソフト(のごく一部)をリストアップしてみました。

ソフト名	メーカー	ジャンル	寸評
カエルの為に鐘は鳴る	任天堂	RPG	笑いあり涙ありの物語。初心者に最適
ポケットモンスター	任天堂	RPG	超有名ソフトはやっぱりおもしろい
不思議のダンジョン 風来のシレンGB	チュンソフト	RPG	うかつな一歩が死を招く。頭使います
ウィザードリィ・外伝I 女王の受難	アスキー	RPG	RPGとしては古典だけど、永遠に新しい
第2次スーパーロボット大戦G	バンプレスト	シミュレーション	ヒーロー物・ロボット物がお好きな方に
星のカービィ	任天堂	アクション	キャラクターのかわいらしさはピカイチ
メトロイド2 リターン オブ サムス	任天堂	アクション	ダークな雰囲気はハマれば病みつきに
バイオニックコマンドー	カプコン	アクション	伸縮自在のロープでのアクションが新鮮
Dr. MARIO	任天堂	パズル	連鎖。同時消し。対戦モードが熱い
ヨッシーのパネポン	任天堂	パズル	隠れた名作。パズル好きならぜひ!

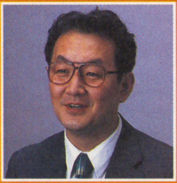
©1998 Nintendo／©1998 Elorg. Tetris R is a trademark of Elorg.／© 高橋和希／集英社・テレビ朝日・電通・東映アニメーション ©1998 KONAMI／©1998 STARFISH INC.

QUESTIONNAIRES
ゲームボーイ・アンケート

'98年秋から'99年春にかけて、さまざまな携帯ゲーム機が登場する。そんないまだからこそ、クリエーターさんの意見を聞くことにしました。「ゲームボーイって、どーすか？」

どんなにハードがすばらしくても、おもしろいソフトがなければ意味がない。そのソフトを生み出すクリエーターの目には、ゲームボーイ（以下「GB」と表記）やそれを取り巻く状況はどう映っているのか。というわけで今回行ったのが、以下の9つの質問によるアンケートだ。なお、回答がないものについては、基本的に「ノーコメント」であったと思っていただきたい。なお、このアンケートは'98年11月に実施した。

Q1. GBカラー本体は購入されましたか？
Q2. GBカラーで遊んでみての感想は？
Q3. GBのどういった部分に魅力を感じますか？
Q4. 「こんなアタッチメントがほしい」と思うものがあったら挙げてください
Q5. 現在、開発中もしくは構想中のGBソフトはありますか？
Q6. 今後、任天堂にどのような展開を期待しますか？
Q7. 任天堂に対しての希望・期待・要望はありますか？
Q8. ローソンに置いてあるロッピー（ニンテンドウパワー書き換えシステム）には期待していますか？
Q9. その他、コメントがあればお願いします



ゲームスタジオ
遠藤雅伸氏

'59年生まれ。以前は『ゼビウス』などの業務用ゲームの開発に携わってきたが、いまは家庭用ゲームソフトの開発に全力投球。

A1. 身近にゴロゴロしていますよ。
A2. 「液晶の応答性が高い」に尽きます。
A3. プレイヤーとしては「簡便性」、作家としては"誰でも持っている"的な「大衆性」が魅力です。
A4. モデムをぜひ出してほしい!
A5. N64とGBをつないだ「通信・対戦・収集・成長・追加ゲーム」『DT（仮）』を開発中です。
A6. ハード間の勢力争いに引きずられない、孤高の価値観を貫いてほしい。
A7. 新ハードというのではない、ゲームの先を見せてほしい、かな？
A8. 後づけでの仕様の追加を行うための配布元として期待しています。
A9. GBカラーは"買い"のハードですが、暗闇でもゲームのできるGBライトもすばらしいハードでした。このふたつをいっしょにしたような、バックライト付き透過型TFTカラー液晶のGBをぜひ!!



チュンソフト
中村光一氏

'64年生まれ。『不思議のダンジョン 風来のシレンGB』をはじめ、『街』、『弟切草』など数多くのソフトを世に送り出した人。

A1. はい。
A2. とてもいいですね。カラーという要素が、グラフィック的にもユーザーを引きつけると思います。
A3. 携帯性と通信機能でしょう。
A4. マイクとスピーカーを改良して、電話機能を持つアタッチメントを開発してください。
A5. あります。
A6. カラー対応ソフトの充実。
A7. 従来機との互換性を維持しつつ、さらなる高性能・低価格を実現した機種を作り上げてほしいですね。



キャメロット
高橋宏之氏

'57年生まれ。『ドラゴンクエストIV』などのプロデュースを手がけた人。代表作に『シャイニング』シリーズがある。

A1. 堀井さんからいただいた『ドラゴンクエストモンスターズ』を遊ぶために、朝いちばんにデパートまで買いに行きました。
A2. やはりカラーでやるゲームはおもしろいです。それに8ビットのシンプルなハード構成にも好感が持てます。
A3. GBはシンプルな構造でメモリ容量が少ないので、見た目では勝負できず、"遊ぶ"ということを突き詰めざるを得ない。ゲームの創意工夫がむき出しで評価されるのは厳しいけど、そこで競争できることは、作る側としてチャレンジのしがいもありますよ。
A4. CPUの処理速度が問題になるかもしれないけど、マルチ型対戦システムの実現を!
A6. GBカラー用ソフトのラインナップの充実。それと、64GBパックを使ったN64とのリンクですね。ゲームがマルチな広がりを持つことは、ゲームの可能性を広げるという点で、重要な意味を持つと思います。
A7. ボクは以前から携帯ゲーム機の将来性には期待していたし、GBが出たとき「どうしてカラーではないのか？」とも思ってた。ハードが進化したいま、GBがカラー化する意味は大きいでしょうね。
A9. 高性能なハードで遊ぶ最新のゲームはすばらしいですが、ゲームの本質の部分においては、8ビットマシンのソフトもそれに劣るものではありません。32・64ビットマシンではジックリと、携帯機なら気軽にと、TPOを使い分けてゲームライフをエンジョイしてほしいですね。



キャメロット
高橋秀五氏

'62年生まれ。『シャイニングフォース』シリーズのディレクションを担当。代表作は『みんなのゴルフ』。高橋宏之氏の実弟です。

A1. 発売日からしばらくは売り切れで買えなかったんですが、クリアモデルを手に入れました。
A2. 最初に『ナムコギャラリー Vol.1』の『ギャラガ』で遊びましたが、思った以上にグラフィックがハッキリと表示されるので驚きました。色が付いたことによる視認性の向上も加わって、ストレスなども感じず快適にプレイできますね。
A3. 「気軽に遊べる」という、携帯用ゲーム機としての基本姿勢が現れている点。それとカラー化による表現力のアップや、64GBパックでの他ハードとのリンクによるゲーム性の拡張……というように、夢が広がる点も見逃せません。
A5. ……
A6. いままで任天堂が任天堂自身でユーザーに提案してきた、ゲームとして純度の高いソフト作りがこれからも展開されることに期待しています。
A7. ここ最近のハードとソフトのラインナップを見ていると、期待感はあります。また、N64とGBのリンクでどんな新しい遊びの提案が展開できるのかという部分でのおもしろ味を感じます。
A9. 携帯機だからといって、他のハードと比べてゲーム性が劣っていて良いはずがありません。さらなる可能性の広がりが見えてくる、良質なソフトが増えていってほしいですね。作り手としては、ハードとそのプレイヤーに適したソフト作りを心がけたいと思っています。

s to the CREATERS



パーラム
飯田和敏 氏

'68年生まれ。『アクアノートの休日』など、独特な雰囲気を持つソフトを手掛ける。現在は64DD用ソフト『巨人のドシン(仮題)』を制作中。

A1. はい。黄色のGBカラーを持っています。
A2. ちょっといい。この"ちょっと"というのがすごくいい。
A3. ファミコンっぽいところ。
A5. 今のところは予定なし。
A6. 独立独歩で。
A8. 入手困難なゲームで遊べるのがよい。権利関係などの問題もあると思うが、図書館的な発想ですべてのゲームが遊べるようになるともっといいのだが。
A9. GBカラーは買って遊んで満足したので、64DDにも期待したい。



ワープ
飯野賢治 氏

'70年生まれ。代表作は『Dの食卓』、『エネミーゼロ』など。雑誌にラジオにと、マルチな場で活躍している人なのだ。

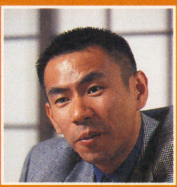
A1. 持っていません。こないだ買いに行ったら、売り切れでした。
A2. 思ったより、カラーの発色がきれいだった。色がファミコンと似ているので、『ドラクエモンスターズ』のプレイ時なんかはうれしくなる。本体のデザインもいいしね。
A3. ハンディな部分。POPな部分。任天堂な部分。
A4. GBでe-mailが読めたらいいのに。
A5. ないです。一度考えてみたけど、グッとこなかった。
A6. 宮本茂さんのすべてのソフトに期待。
A8. 夜中でもソフトをヒョイヒョイ買えるようにしてほしい。
A9. 「ソフト=ハード」というものを出してほしい。もちろん、そういった特性を活かしたソフトといっしょにね。



クレバートリック

'96年に設立されたクレバートリックでは、"うるさいゲーム"というのがキーワードのN64用ソフトを開発中。アンケートには7名の方が答えてくださったので、それをまとめて掲載してある。ちなみに写真は社長の安田彰雄氏。

A1. はい:1名/いいえ:6名
A2. バックライトなしでも画面が美しい。バッテリー部分の出っ張りがちょっと気になる/画面はわりときれいだけど、やや持ちにくい/とにかくきれい!/発色もよく好感がもてる。画面サイズが小さめなのは残念/カラーの美しさに感動したのはもちろんですが、アクションゲームなどで残像(ブレ)が出ないのには驚きました/人のを見ただけですが、残像も少なくて良い感じですね
A3. 携帯性(5名)/データが交換できる点/形、大きさともに手にしっくりきて、扱いやすいデザイン/いままでのゲームがそのまま遊べるのは大変な魅力です/「どこでも遊べる」という前提条件がある、変に難しいゲームが少ない。また、短時間で終われたり、中断がしやすいなど、「ちょっと遊ぶ」ための配慮がなされている点/初代が発売されてから10年近く経つのに、いまだに現役で、かつトップシェアを維持していること。そして、この先それが何年も続くような期待を持たせてくれるところ
A4. 携帯電話 or PHSを介した、ネットワークへの接続用キット。カメラもあるから、TV電話として使えたらおもしろいと思う/メールソフト付きのモデム/スピードガン/ジョイパッド(✚字キーがけっこう小さいのでつらい)/高度計、温度計、湿度計などのセンサー類
A5. いまのところ、そういう話は聞いてないですね(全員一致)
A6. ファミコン時代の名作などをリメイクして移植してほしい/新タイトルを定期的に、それもお小遣いで買える値段で出してほしいです/N64とGBの連携の強化を!
A7. 映像やシチュエーションだけに偏らない(それも大事なことなんですが)、本当の意味での「ゲーム」を出し続けてください/N64とGBを長く育ててほしい
A8. 「ニンテンドウパワーならでは」というような実験作が出る可能性には期待しています/64DDが発売されて、それの書き換え、もしくは追加データ集などがロッピーで発売されるようになればいい/古いゲームが好きなので、そういったものがいつまでも遊べるのがいいですね。もう少し操作が簡略化されて、「何かのついで」にゲームを買うような感覚が出てくればもっといいなあ/ロッピーのシステムを利用した新しいゲームが生まれる可能性があると思います
A9. カラーならではのソフトが増えれば、GBカラーを購入します!!/カラー化により、GBは携帯ゲーム機の王座としての地位を固めたと言っても過言ではないでしょう。今後のソフトや周辺機器には大いに期待しています/家庭用ゲーム機がどんどんと進化していくなか、携帯型とはいえGBのようなシンプルなゲーム機がいつまでも残っているというのはなんだかうれしいですね。シンプルゆえに、純粋な「ゲームのおもしろさ」で勝負しているものが多い、そんなGBには、ソフトも含めてこれからもがんばってほしいです



インターラクト
平林久和 氏

'62年生まれ。ゲームアナリスト。平林氏はゲームクリエイターではないが、ここではゲーム業界のご意見番としてご登場願った。

A1. 注文中。業界ではコネがあるほうなんだけど、まだ買えていないんです。
A3. 生活のなかで、気楽にスイッチをON、OFFできるところ。人生、なかなかそうはいかないから。
A4. GB用振動パック。GB接続用携帯電話かPHS。それと、ナンパや合コンとかに使えるような、色気のある周辺機器。僕は、これからの時代は「男と女のGB」だと思ってるんだけど……。
A6. N64との接続。最初にこの構想を発表したのは任天堂だから、ポケットステーションやビジュアルメモリに負けないようにしないと。もし負けると、相当かっこ悪いと思う。
A7. ロッピーに、すみやかにGB用ソフトを対応させてほしい。それと、ロッピーを介して携帯型通信が遊べる環境の実現ですね。
A8. もちろん期待している。長く説明すると難しくなるから省くけど、ユーザーとクリエーターを直結する仕組みだから。メーカー、問屋、ショップといった媒介を省いた、そういう仕組みがあってもいいと思うのです。ローソン以外の店にも置いてほしい。
A9. GBは、運を天に任す会社、任天堂のシンボルだ。

アンケートを終えて……

ご多忙にもかかわらず、時間を割いていただき、快くアンケートにお答えくださった方々には、心から感謝申し上げたい。このアンケートに書かれている回答が意味するものは、これから世に送り出されるソフトを見ればわかるだろう。ただ、ゲームボーイカラーはクリエーターの心を刺激するに足るハードであることは間違いないようだ。

さて、次ページでご登場願った出石氏にこのアンケート結果をお見せしたところ、以下のようなコメントが返ってきた。これを掲載することで、このアンケートのまとめとしたい。

「アンケートを読ませていただきましたが、"我が意を得たり"という回答も多く、うれしくなりました。こうしたお考えを持ったクリエーターの方々がおられる限り、ユーザーさんを裏切らない、楽しく良質なゲームが生み出されていくと思います。ありがとうございました」。

緊急インタビュー　開発者自らが語る

ゲームボーイの実態

**1989年、初代ゲームボーイ誕生。それから約10年。
現在でも変わらず任天堂の主力商品のひとつであり続けているゲームボーイ。
そして、1998年10月21日、ついにゲームボーイカラー登場！
従来のゲームボーイとソフトの互換性があり、豊富に揃った過去のソフトも遊ぶことができるのが魅力だ。その全貌に迫るべく開発部長に話を聞いた。**



任天堂株式会社
製造本部　開発第一部　部長
出石　武宏氏

――今日は、ゲームボーイカラーの話を中心にゲームボーイ全般についてお伺いできればと思うのですが、まず始めに'89年の4月に初代のゲームボーイが発売されたわけですけれども、そのときの開発コンセプトみたいなものが、もしありましたら、お教え願いたいのですけれど。

出石：基本的には「いつでも、どこでも」なんです。「いつでもしたいときにゲームをしましょう」ということですね。それが大まかなコンセプトとすれば、あとは「電池寿命」。できるだけ長いこと遊びたいですよね。目指せ10時間。最終的にはマンガンで14時間、アルカリで35時間。ランニングコストというんですか、安く遊びたいというところです。

――(当時の)ソフト自体の単価も安いんですよね。

出石：そうですね。あのとき会社のほうでも特別に安い価格設定にしてもらいました。安く遊んでもらいたい。当時の技術的なレベルからいうと、かなりコンパクトでいい値段に仕上がったと思っているんです。もっと小さくする方法とかあったんですけれど、そうするともっと値段が高くなる。いつでもそうなんですけど、接点があるんですよ、どこかで。だからベストバランスというか。

――そのときに苦労された点は？

出石：やっぱり、お値段。性能と値段のバランスがあるんですけれど、いいものを追い求めるとキリがないんですよね。そんななかでもできるだけいいものを作りたい。で、液晶のドット数とか、当時の液晶としてはかなりいい、より細かい液晶を使っているんですよね。あとはどれだけ省エネ化をはかるか。それと通信もしたいね、ヘッドホンも付けたいよねというのがあって……。もっといっぱいあったんですよ。そのなかで泣く泣く、いろいろね、これは次回にと。いちばんいいバランスの商品を作りましょうと。また、べつの苦労で言いますと、「いつでもどこでも遊べる」というコンセプトで、世界中標準化しましょうよと。もちろん電源には影響されないわけですが、電波規制っていうんですか、各国間の規制をクリアしなきゃいかんというなかでかなり苦労したんですね。あの単価で、電波を出さない機能を作る。電波暗室に籠りきって朝から晩までそういう対策を。個人的にはそっちが印象に強いんですよ。いまでは楽しい思い出ですけど(笑)。

――家庭用ゲーム機のなかで、いちばん息が長いですよね。

出石：そうですね。入りやすいんですよ。ソフト初めて作るときに敷居がいちばん低い。ほんの少しのマニュアル読んだら作れるんです。いちばん伝えないといけない部分は、こんだけ目通してもらったら、後はたかがしれてますし。たいていの人がソフトを作れます。

――タイトル数もすごい多いですよね。

出石：このまえ調べてびっくりしました。全世界で1,730。今年の9月の発表で日本759、アメリカ504、ヨーロッパを含めたその他地域が467、みんな足していってかなりタイトル数だぶってますから。実際は、日本のタイトル数に近いものでしょう。

――それだけ普及していますからね。台数で言ってもすごいですよね。

出石：すごいですね。ゲーム機としては世界でいちばん出ています。9月末の時点で6,957万台が任天堂の公式発表。国内が2,007万、アメリカが2,421万、ヨーロッパを含めたその他地域がトータル2,529万。全世界でいちばん売れてる、いちばん普及しているゲーム機。うれしいですね。

――それからブロスがきて、ポケットがきて、ライトがきて、初代が出て約10年ぐらい経ってからゲームボーイカラーになるわけですが、なぜいまの時期にカラーをというのが。

出石：だからね、べつにカラーってですね、昔から作れたんですよ。企画当時カラーにしますか白黒にしますかという大きな選択肢がいろいろあったわけなんです。出せなかった理由はいくつかありまして、ひとつは電池をすごくくいます。白黒だったら15時間もつところを2,3時間でいいんですか、ゲーム遊び出して終わるまえに電池が先に切れちゃうのはつらいですよね。あとお値段ですね。たとえば1万2,500円で売れるのに、2倍3倍。もうひとつは屋外で遊べない。それってなんかおもしろくないですよね。

――では、今回のゲームボーイカラーの最大のセールスポイントと言えばどんなところでしょう。

出石：やっぱりカラー液晶でしょう。いままでの液晶はSTNという液晶だったんですね。今度はTFTということで。仕組みというか色の付きかたが全然違う。べつにカラーじゃなくても、昔の白黒の絵が出ててもくっきりと見えるはずなんですね。残像現象というのは、ないというかすごく少ない。いったんゲームボーイカラーで遊んでしまうと昔に戻れない。でも毎回一生懸命作ってるんですよ、初代ゲームボーイも液晶選んで、4階調どこに設定しようかとか。ポケットのときもガラス薄くしましょうとか、ライトのときも明るく見えるように、一生懸命。ソフトを作ってくださるクリエーターの方にはうれしい仕掛けがいっぱい入っています。実際ソフト作る立場の人にとってみたら、いままでいっぱいソフト作ってきてここでこんなのできたらなとか、ここでもうちょっと時間的に余裕あったらこんなこと仕組めたのにという部分をクリアーしましょうと。

――それが先送りになった部分ですか。

出石：それは一部分。CPU倍速く動きます。以前もしたかったんですけど、電池が半分ももたなかった。技術の進歩はうれしいですね。それを使うとこれまでの倍の仕事ができます。もしくは絵に出さなくても思考、思考ゲームであれば、まえの倍の速さで答えを出してくれます。画面も倍の速さで表示できます。ましてや液晶がいいわけですから。きれい。作っておられる方にとっては「これ、これ、これ」とポイント押さえてるはずなんです。それをすべて使い切ったソフトはまだ出てこないですけど。コンパチで遊べる対応ソフトが発売されています。

――あとはソフトも重要ですよね。

出石：ソフトは大事ですね。ソフトに恵まれてますね。いいタイミングいいタイミングでビッグタイトルというんですか、たくさん買っていただいたソフトが出てきてます。初期の頃と言えば『テトリス』というのがあって。あれは液晶の動きに合致してた。昔の液晶ってどうしても尾を引くって言うんですか。残像。液晶つけなさいって信号を加えてつくまでの時間と、消えなさいよという時間が長かった。だから、『テトリス』はうれしかった。カクカクカクと動くんですね。ぴったしじゃないかって。これほどゲームボーイに向いたゲームないよねって。あまりにもハマってるんですよね。で、いろんなベストセラーの後押しを受けて、ここまできたんですね。最近で言えば、『ポケモン』。あれで勢いつけられたかな。くしくもゲームボーイポケットとリンクするようなイメージでね、名前もリンクしています。

――もしも今後ゲームボーイカラー専用ソフトが出てくるとしたら、さらにすごいのが出てくるのでしょうか？

出石：すごいのしか出したくないですよね。これが専用？　と言われるのが、いちばんつらいですからね。これはなかなか出せない。

――カラーになってボタンの配置も微妙に変更されていると思うのですけれども、オン・オフのところとか。

出石：非公式見解では赤外線通信(IR)の部分を磨いてもらうというか。いや100人中100人あそこに手がいきますね。実はポケットのときもちょっと混乱いたしました。みなさん音変えようと思って液晶が変わるという。ええ、作り手の理屈なのかもしれませんけど、より小さくしましょうとか、そのときのベストポジションが違うんですね。ここにしてもらったほうが小さく作れるんですけどねという。馴染んでくれるかな。

――基板の配置優先で考えた結果が。

出石：基板というか全体のバランスとか大きさも含めてこれ、こっちに持ってきたほうが、どっちでもいいじゃん、じゃ、ごめん、ごめんなさいという世界で。やっぱりいい場所をIRにあげたかった。通信やるときに横だとやりにくい。いちばんいいところにあったほうがいいと。

――通信というお話が出ましたけれど、赤外線通

信対応のソフトの準備は？
出石：あることはあるし、ないことはない。何に使うかということですよね。あれで対戦ゲームはできない。ちょっと違うんですよね。それはケーブルでしょう。ですから、どっちかというと交換です。使えるソフトがあれば使いますし、なければ無理して使うことないですし。
――サウンドについてお聞きしたいのですけど、スピーカーの質は向上しているのでしょうか？
出石：向上というか、基本的には同じレベルを保つべく努力はしてます。ものは変えてます。サイズもメーカーさんも違うしオリジナルだと小さくなりますから。みんなに聞いてもらって、いいかな、ダメ、じゃこれはという評価はちゃんとしてます。そのなかでレベルを落とさないように。音なかったら事でしょう。作るほうは楽だけどね。いい曲入ってるし、効果音とか喋ったりしますからね最近は。進化してますよね。ソフトの進化っておもしろいですよね。ああやって同じハードずっと出してますと、ソフトがどんどんどんどん良くなっていきますよね。不思議ですね。
――技術のほうがこなれてくる。
出石：ソフト作る人が慣れてくるんでしょうね。ハードも進化しますけど、ソフトも進化するというか。いろんなところからどんどんすごいソフトが出てきました。
――画面がきれいですよね。
出石：きれいですね。びっくりしますもんね。最初もっと汚かったんですよ。ソフト屋さんが色の出しかたに慣れてませんから、テレビと色の付けかたが違いますから。いい色見て、あっ、これ出るの、どうやってこの色出すの。急に良くなる。前から初めてのハードはそうですけど、いいのを見て初めて、これを出さなければと。よそのを見れば、いろいろ工夫されてすぐレベルが上がる。ソフトが進化する。
――ゲームボーイカラーのバックライト付きは要望が出たらという感じですか？
出石：難しいところですね。電気くうのは事実なんですよ。技術的にはできるんです。あとお値段と、どれだけの人が喜んでくれるかという。あったら多分、作ったら売れる。ただ何人か文句を言ってくるはずなんですよ。こんなはずじゃなかった。ゲーム終わらないうちに電池切れたって言って。そういう人にごめんなさいって言うのもつらいですよね。すべてはその辺の基準だと思うんですけどね。技術屋ちゅうのは何でも新しいことしたがるし、新しいもの出したがるし、どんどん入れたがるし、でもおもしろくないことが多いですね。一般の人にとって、そんなんだったら、そんなのいらないから安くして欲しかったとかね。それ取ったら安くなるんでしょうとかね。任天堂ってその辺が敏感な会社じゃないかと思うんです。一般のお客さんに近い意見を持った人が多いですね。声の大きい人のなかにそういう人が多いです。だから僕すごいなぁって、僕ら開発の人間って見失いますよね。突っ走っちゃいますよね。しょうもないこと言われますもん。これ、こんな風にしやがってアホって。よく考えたら、「正しい」とか思いますね。見失っていたと思いますね。その辺えらいなって。ちゃんと醒めた目でユーザーさんの視線で見れる人がいる。考える人……。
――ところで、開発第一部というのはハードだけでなくソフトも作ってらっしゃるんですよね。
出石：はい。GBソフトの5分の3はうちなんですよ。10本のうち6本はちゃんとうちで。
――出石さんのお話を伺っているとクリエーターの方と合致しているような。
出石：そうですね。ゲームボーイってコンセプトがムチャクチャはっきりしてるんですよね。よそ見してないですからね。最初から。「これだ！」って言って。
――そういう意味ではシンプルで逆に集まって遊べるとかそういうのがありますよね。
出石：やっぱりね、よそ見してたらああはならなかったですよね。最初から、はっきりしてますね。後でいろいろ出てきましたけれど、とくに任天堂がそうだと思うんですが、仮想敵国がないんですよ。「ここ」って言って、よそで何かしてても知らん顔なんです。まあ京都にいるせいもあるんでしょうけど、またみなさんがよく「ソニーさんが、セガさんがどうですか」って聞いて来られる。でも、ソニーさんもセガさんも別段意識はしてないんです。みなさんと同じように、他社さんのゲームでも楽しいゲームは楽しく遊んでますよ。
――64のワイドボーイの画面と比べても液晶のほうがきれいですね。
出石：さすが液晶のシャープですよ。実はCPUもシャープなんですけど。「液晶のシャープ」ですねって言って、そこに力込めて。いや僕らも、いろんなメーカー見せてもらったんですよ。みなさん仕組みが少しずつ違うんですよ。きれいに見える仕組みが。いろんな考えかたがあって。そのなかでシャープの液晶がムチャクチャ良かった。本当にいいもん作ってもらった。
――噂でファミコンソフトの移植がしやすいと？
出石：噂です。みなさん8ビット8ビットという発想があるんですね。同じ8ビットだから楽なんじゃないかと思われるんですけど、実はCPUが違うし、いちばん大きく違うのは画面のレイアウトが違うんですよ。ここまで走ってきて、ここでこれ見えたら、飛べるかな。でも画面サイズが小さいわけですよ。ゲームボーイは、基本的に絵を出す仕組みが8×8ドットというレイアウトになってますから、パソコンのウインドーみたいなことはできない。レイアウトをもういっぺん考えないといけない。ゲームの仕組みですとか遊びかた、遊ばせかたは踏襲できますけど、そのままの移植はムチャクチャ難しい。ゲームによりますけど。ゲームボーイにしやすいゲームと作りにくいゲームがあるし、8ビットだからという言いかたではなかなかないですよ。
――たとえば、いま主流のグラフィックのきれいさで注目を集めるものもあれば、ゲームボーイのようにシステムとかシナリオのおもしろさで注目を集めるものもある。そこら辺が御社の「我が道を行く」ところなのかなと。
出石：ゲームボーイのソフトを作れるのは、本当にゲームを作れるところが残っていると思っているんです。ゲームボーイはごまかしが効かない。だから、ゲームボーイでしっかりとしたゲーム作れるところは64であれソニーさんであれセガさんであれ絶対いいゲームを作れる。ゲームボーイだからと言って力抜こうとか、遊べないものを作ってくるところでは、絶対無理なんですよ。ゲームボーイで若い人のトレーニングをしていただいて、しばいて叩いて、ゲームとはこうなんだと思ったら、この人は伸びてくはず。ゲームボーイのソフトって難しいですよ。よそでは簡単だと言ってるんですけど、ごまかしが効かない。ゲーム性の部分であるとか遊びかた遊ばせかた、操作性ですとかね。ゲームボーイできちんとしたゲームをディレクトできる人は大きなソフトもディレクトできます。逆はないと思います。大作を作ったからと言ってゲームボーイで絶対いいゲームは作れない。
――ゲームボーイで長年、いいソフトと言われているものは、いまやっても本当におもしろい。
出石：絶対おもしろい。『スーパーマリオ』シリーズも定番として出続けてる。僕らゲームボーイカラーの評価で、昔からのたくさん集めたんですよ。けど、仕事にかこつけてつい遊んでしまいますね。よくできてるって言って。うれしいです。知らないことがいっぱいあったと言って、これリバイバルできないか、どこか電話してみようかなんて言って（笑）。本当にこれおもしろいから、もう一度ゲームボーイカラーでやりませんかというのがありますよ。
――最後にユーザーに期待することは？
出石：おもしろく遊んでください。一生懸命作ってますから。僕らいつも任天堂って書いてあったら、それは誇りのマークみたいなもんですから、それを傷つけるものや汚すものは出さない。安心していいですから。昔からの方針ですから。絶対にこれという限りは出ない。買うの悩んだら、任天堂と書いてあるもん買ってもらったら絶対損はさせない。
――その辺がユーザーのみならずクリエーターさんも信頼しているところなんでしょうね。今日は、どうもありがとうございました。

（1998年11月13日／任天堂本社にて収録）





最新情報

ポケモンカードGB

●メーカー／任天堂●価格／3500円
●ジャンル／トレーディングカードゲーム
●ゲームボーイ&カラー共通ソフト

ポケモンカードGB™

ポケモンカードゲームがゲームボーイのソフトになったぞ！

カードバトルでポケモン151匹ゲット！

ゲームボーイソフト『ポケットモンスター』に登場するモンスターたちが、かわいらしいイラスト入りのカードになったのが『ポケットモンスターカードゲーム』。自分の好きなポケモンのカードを友だちと交換（トレーディング）したり、カードのポケモンどうしを戦わせたりと、小学生を中心に大ブームを巻き起こしてきた。この冬には英語に翻訳されたカードゲームが、アメリカで発売されるなんてウワサもあり、海を越えてポケモンブームが広がりそうだ。

そんな勢いをさらに加速しそうなソフトが、12月18日に任天堂から発売された『ポケモンカードGB』。これまで人間どうしで行ってきた対戦をゲームボーイで楽しめるようにしたソフトだ。対戦相手が見つからなくて困っていた人も、これでバッチリ遊べるというわけ。ゲームのルールが複雑そうでためらっていた人も、このソフトをプレイすればカードゲームのコツがすぐにマスターできる。

カードの組み合わせかたから、対戦相手との駆け引きまで、プレイするほどに奥の深さが明らかになる『ポケモンカードGB』。その深遠なるカードゲームの世界を、駆け足で紹介してみよう。一度ハマったら二度と抜け出すことのできない、めくるめくカードバトルの魔力がキミを待っているのだ！キミは主人公のバークとなって、見事に伝説のポケモンカードを手に入れることができるかな？

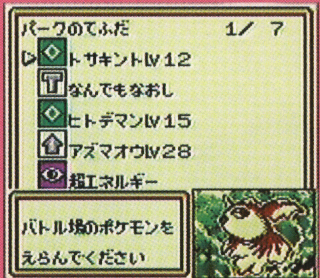


⬆7つのエネルギーが画面のなかを飛び交うタイトル画面。各エネルギーの特性をよく理解しておかないと、有利に戦いを進められないぞ。



主人公 バーク

ポケモンカードゲームを覚えて、全種類のポケモンカードを集めようと燃えている少年。最強のカード名人“グランドマスター”の称号を持つ4人のトレーナーを倒し、伝説のポケモンカードを手にすることが最終目標だ。でも、そのためには、8つのクラブでトレーナーたちと戦い、マスターメダルを手にしなくてはならないのだ。



⬆対戦するふたりが、山札から7枚のカードを手札にひいたところでゲームがスタートする。まずは対戦に出すポケモンを1体だけ選ぼう。

⬇自分の対戦状況を表示したところ。戦いに出ているトサキントのほかに、ひかえのポケモンが1体。あと2体“きぜつ”させれば勝利だ。



©1998 Nintendo / Creatures inc. / GAME FREAK inc. 協力：メディアファクトリー

『ポケモンカードGB』は、60枚のカードを使って相手と対戦するゲーム。“ヒトカゲ”や“フシギダネ”などの“ポケモンカード”と、ワザを使うのに必要な“エネルギーカード”、ポケモンの戦いを助ける“トレーナーカード”を組み合わせた“デッキ”を作り、ゲームに出てくるポケモンカードトレーナーたちと戦っていくのだ。

対戦の方法は、お互いが交互にワザを出し合いながら、早く決められた数のポケモンを“きぜつ”させたほうが勝ち。相手がつぎに戦わせるポケモンがいなくなった場合も勝ちとなる。

ワザを出すには、決められた種類のエネルギーカードを、必要な枚数だけポケモンカードにつけなくてはならないが、一度につけられる枚数は1枚だけ。ヒットポイントを回復する“きずぐすり”や、相手の対戦ポケモンを入れ替える“突風”などのトレーナーカードを使うタイミングとともに、運だけではない戦略の善し悪しが、勝敗の行方を大きく左右するというわけだ。

ポケモンカードトレーナーに勝つと、ゲームボーイオリジナルの拡張パックがもらえるぞ。これで手に入れたカードを使って、自分のデッキをさらに効果的なものに改造していくのが、カードゲームの楽しさなのだ。



ライバル ランド

主人公同様、伝説のポケモンカードを手にしようと戦いをくり広げている少年。ゲームをプレイしていくなかで、ランドとは何度か対戦することになる。彼におくれをとらないように、がんばってデッキをチューニングし、トレーナーたちを勝ち抜いていこう。対戦相手に応じてデッキを替えることも重要だぞ。

おとくなけいじばん
カードゲームで遊ぶ

『ポケモンカードGB』のもととなった『ポケットモンスターカードゲーム』は、メディアファクトリーから発売されている。実際に対戦を楽しむにはエネルギーカードが入った『スターターパック（1,300円）』と、ポケモンやトレーナーカードだけが入った『ブースターパック（各291円）』を用意して、自分なりにデッキを組むことからはじめなくてはならない。

けれども今年の春に初心者向けの『ジムデッキ（各1,400円）』が発売され、誰もが手軽に対戦を楽しめるようになった。現在までに発売されているのは“タケシ（闘）”、“カスミ（水）”、“マチス（雷）”、“エリカ（草）”の4種類。それぞれ対戦に必要なカードがバランスよくセットされているので、買ったその場でプレイできるようになっている。『リーダーズスタジアム（291円）』という拡張パックも発売され、ジムデッキの改造が簡単にできるようになったぞ！

⬇オーヤマ研究所では、カード対戦にまつわるさまざまなことを学ぶことができる。主人公の対戦の練習相手をしてくれる研究員もいるのだ。



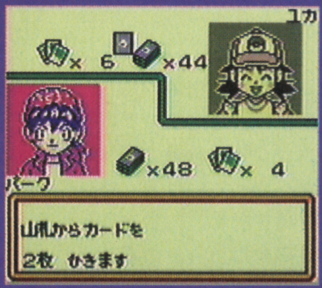


⬆ピンチのときに山札から引くと、涙が出るほどウレシイ“きずぐすり”。数あるトレーナーカードのなかでも、使用頻度はかなり高そう。

⬇イヤな攻撃をしてくるポケモン相手に、ガンガン使いたくなるのが“プラスパワー”。受けるダメージを減らす“ディフェンダー”もある。



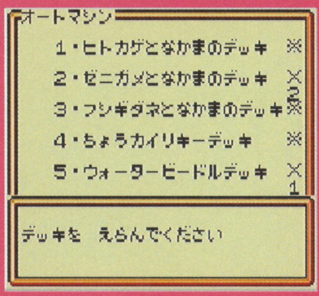
⬇“マサキ”のカードを使うと、山札からよぶんに2枚カードを引ける。エネルギーカードが少ないときなど、思わず頼りたくなる1枚だ。



8人のクラブマスターを倒してマスターメダルを集めるのだ！



⬇これが戦いの舞台となる全体マップ。8つのクラブを攻略する順番は決められていない。自分のデッキのタイプと相談して戦っていこう。



⬆オーヤマ研究所には自動的にデッキをつくってくれるマシンがある。これらのデッキをさらに自分なりに改造してみるのもオモシロイぞ。

『ポケモンカードGB』の世界には8つのクラブがある。炎や水といった、それぞれのポケモンが持つ特徴をいかし、カード対戦の修行を積むトレーナーたちがつどう場所だ。オーヤマ研究所でカードゲームの基本を学んだら、いよいよ実戦！ クラブに乗り込んでバトルをくり広げるぞ。

各クラブにいるトレーナーは4人ずつ。そのうちのひとりがマスターで、マスターメダルを持っている。どんな順番でもいいから、すべてのクラブマスターを倒し、8つのマスターメダルを手にすることが、伝説のポケモンカードを受け継ぐための第一歩だ。

トレーナーとの対戦に勝利するごとにもらえる、“ポケモンコロシアム”、“進化のふしぎ”、“幻のポケモン”、“ポケモンラボ”などの拡張パックで、自分のデッキを強化しながら戦っていこう。各クラブの特徴を見きわめ、対戦するトレーナーに効果的なカードの組み合わせを見つけることができるかな？

グリーンクラブ・クニミ



グリーンクラブは、花を育てる女の子たちのクラブ。岩や地面のポケモンカードに強く、炎ポケモンカードに弱いのが特徴。たまに水ポケモンカードに強いこともある。クラブマスター・クニミは、強力なワザの“たまなげMAX”を使うナッシーを持っている。タマタマ、ナッシーをはやめに炎ポケモンで焼いてしまおう。

ファイアクラブ・アカバネ



ファイアクラブは、炎のように熱く燃える男たちのクラブ。炎ポケモンカードの攻撃力は、カードのなかで最強だ。草ポケモンカードに強く、水ポケモンカードに弱い。クラブマスター・アカバネのデッキは、炎ポケモンと無色ポケモンの捨て身攻撃が特徴的。炎には水、無色には格闘ポケモンで対抗しよう。

ストーンクラブ・ゲンゾウ



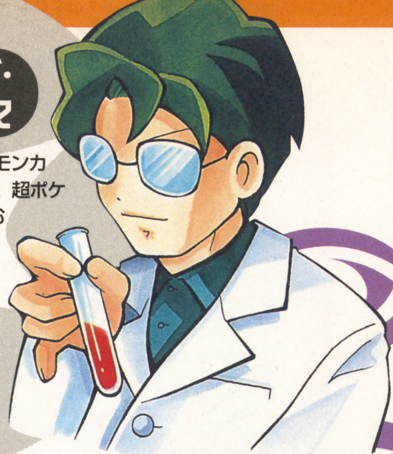
岩と地面のポケモンカードを中心にしたメンバーのクラブ。ヒットポイントが大きいので、ダメージに強いのが特徴だ。雷ポケモンに強いが、草ポケモンに弱いという一面もある。クラブマスター・ゲンゾウが使ってくるのは、岩ポケモンの特徴を存分にいかした岩石落としデッキ。雷ポケモンでは歯がたたないだろう。

アクアクラブ・ウッチー



炎に強く、雷に弱い水ポケモンカードをたくさん使っているクラブ。水ポケモンは種類が多いので、カードを集める楽しさが味わえるぞ。クラブマスター・ウッチーの特徴は、カメックスの特殊能力“あまごい”を使って水エネルギーを一気につけ、攻撃してくること。カメックスに進化する前に雷ポケモンで攻撃しよう。

サイエンスクラブ・クルシマ



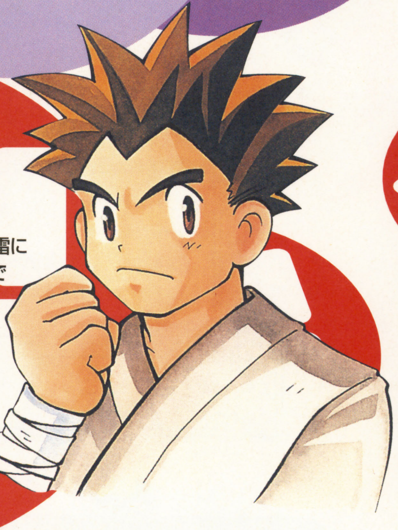
科学を愛する研究者たちが、科学の力を使うポケモンカードを集めて作ったクラブ。岩や地面には強いが、超ポケモンカードには弱い。対戦相手を“どく”や“ねむり”にするカードが多いのも特徴だ。クラブマスター・クルシマは、ベトベトン使い。特殊能力の“かがくへんかガス”で、相手の“特殊能力”を封じてくる。

エスパークラブ・ミウラ



クセがあるけど、とっても強い超ポケモンを使う人たちのクラブ。弱点は同じ超ポケモンカードで、無色ポケモンのなかにも、超ポケモンに強いものがある。クラブマスター・ミウラの特徴は、特殊能力“ダメージスワップ”を使うフーディンを出してくること。やっかいなことになるので、フーディンに進化する前にやっつけたい。

バトルクラブ・ヤマグチ



格闘ポケモンを使って、正々堂々と勝負する道場。雷に強いが、超ポケモンに弱い。特殊能力が少ないので“コンボ”を作りにくいという弱点もあるが、強力なワザが多いので心配する必要はないだろう。クラブマスター・ヤマグチのデッキは、速攻攻撃が得意な先制攻撃型のもの。弱点である超ポケモンカードを使って対抗しよう。

エレキクラブ・タカハシ



近寄っただけでビリビリしびれるような、雷ポケモンを使うメンバーが集まったクラブ。水ポケモンカードには強いが、格闘ポケモンカードに弱いという特徴を持つ。クラブマスター・タカハシは、“じばく”ワザで一気に大ダメージを狙ってくるデッキを持っている。相手ポケモンのエネルギーカードの数に注意しながら戦おう。

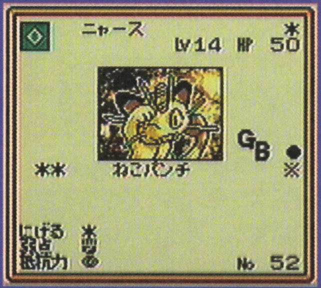
おとくなけいじばん

相性と抵抗力に注意

ゲームボーイの『ポケットモンスター』では、ポケモンは15種類の属性に分類され、それぞれに相性が設定されていた。カードゲームでは属性が7種類になり、“相性（弱点ならワザのダメージが2倍になる）”のほかに“抵抗力（ワザのダメージが30減る）”という要素が加わった。

好きなポケモンを中心とした、愛着のあるデッキを大切に改造していくのは、ポケモンカードならではの楽しみかた。でも、ときには対戦相手に応じて、まったく違うタイプのデッキに切り替えることも考えよう。カードクラブの相手がどんなデッキを持っているかの情報は、Dr.オーヤマからパソコンのメールで送られてくる。デッキを改造するためのヒントも書かれているので、こまめにメールをチェックだ！

このほか、ワザとはべつの“特殊能力”を持ったポケモンがいる。対戦のときに重要になってくるので、カードの説明を注意して読むように！



⬆ポケットモンスターのテレビアニメで多くのファンをつかんだ“ニャース”。おでんの屋台でクダをまいてるCMも可愛らしかったよね。



⬆1体のポケモンが使えるワザはふたつまで。“プテラ”のように、ワザのかわりに特殊能力を持つものもいる。弱点や抵抗力にも注目だ！

最新情報

ポケモンカードGB

4人のグランドマスターを破り、伝説のポケモンカードをゲットだぜ



⬆カートリッジの赤外線ポートを近づけて、いよいよ“カードポン！”のスタートだ。どんな“幻のカード”が出てくるか、楽しみだよね。

8人のクラブマスターを倒して、8つのマスターメダルを手にしただけでは、伝説のポケモンカードは手に入らない。ここからはさらに強力な、4人のグランドマスターに勝負を挑まなくてはならないのだけれど……その戦いの経過は実際にプレイしてのお楽しみ。ここではトレーナーと対戦する以外の遊びかたを紹介する。

まずは友だちのソフトと通信することでカードが増える“カードポン！”。これはカートリッジの上部に隠された赤外線ポートどうしを近づけ、データを交換する“GBリンク機能”を利用したもの。幻のカードが生まれることこともある、うれしいシステムだ。どんなカードが出てくるかは、自分の目で確認してみよう。違う友だちが持っているカートリッジと“ポン！”すると、また違うカードがもらえるのだ。

カードクラブにある“ギフトセンター”にいくと、同じGBリンク機能を使って、自分が集めたカードを友だちにあげたり、もらったりできるぞ。みんなで手分けしてカードを集めていけば、全ポケモンカードをそろえることもできるかもしれない。

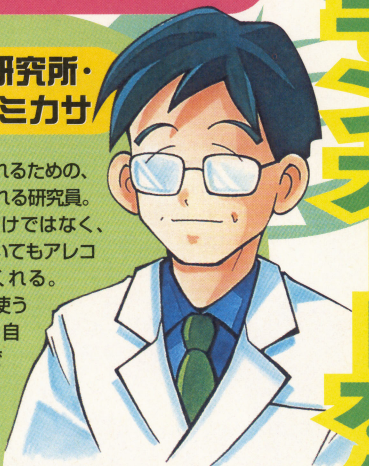
通信ケーブルを利用して友だちとカード対戦をする“バトルセンター”もある。各自がお気に入りのデッキを記録したカートリッジを持ち寄れば、ポケモンカードGBのバトル大会を開くことだってできちゃうのだ。

このほかにも、ゲームボーイにポケットプリンタをつなげば、持っているカードや、デッキの作りかた、カードの一覧表などを印刷できるなんて機能もある。自分だけのアルバム作りに挑戦してみよう。

⬇“カードポン！”でペルシアンのカードが生まれた。いろんな友だちと“ポン！”しあって、コレクションをドンドン増やしていこう。

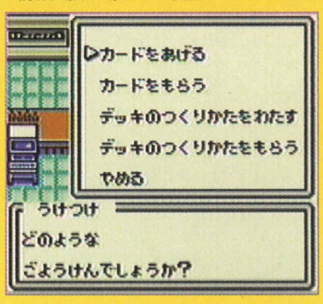


オーヤマ研究所・ミカサ



ポケモンカードに慣れるための、練習相手になってくれる研究員。ふつうに対戦するだけではなく、ゲームのルールについてもアレコレ親切に解説してくれる。トレーナーカードを使うタイミングなども、自分で納得がいくまで対戦をくり返し、感覚を身につけよう。

⬇足りないカードを交換したり、デッキの作りかたを教え合ったり。ギフトセンターは友だちとの情報交換の場として役立ってくれるよ。





⬆『ポケモン』といったらケーブル対戦。クラブマスターと戦う要領で、友だちのデッキとカード対戦ができるのだ。ふたりとも負けるな！



ケーブル対戦やポケモン交換は、ゲームボーイの『ポケットモンスター』からの共通した楽しさだけど、もうひとつ忘れてならないのが“進化”という要素。はじめは“はねる”しか覚えていなかったコイキングだって、大切に育てていけば数々の強力なワザを駆使するギャラドスに進化するのだ。友だちに強いポケモンを交換してもらうのもいいけど、レベルが低いときからコツコツと育てたポケモンには、なんともいえない愛着がわくよね。

『ポケモンカードGB』のルールにも進化は取り入れられていて、進化のもとになるポケモン（種ポケモン）からはじまって、最大で2段階の進化をとげるポケモンカードが用意されている。使えるワザもどんどん強くなるけど、エネルギーカードもたくさん必要になるから、やみくもに進化させようとしてもダメ。種ポケモンと進化カード、エネルギーカードのバランスを考えながらデッキを作ることが大切だ。

ピンチのときタイミングよく進化カードが出る喜び。一撃で相手を“きぜつ”させる強力なワザが決まったときの爽快感を味わったら、キミは『ポケモンカードGB』から離れられないぞ。

おとくなけいじばん
セレクトを活用しよう

実際のカードゲームとは違い、ゲームボーイでは“ぜんたいのば”や“じぶんのば”、“あいてのば”などの画面を、メニューで切り替えながら対戦が進んでいく。けれどもゲームに慣れてくるにしたがって対戦もスピードアップし、表示を替えるのが面倒になってくるもの。そんなときはセレクトキーを活用しよう。

対戦中にセレクトを押すと“ぜんたいのば”が表示されるので、調べたい部分にカーソルを合わせてAボタンを押す。これだけで、必要な情報が表示される。もとの画面に戻るのはBボタンだ。山札からカードを引いてきたらまずはセレクト。相手の控えポケモンの状況までを見渡して、つぎの行動を決めるようにクセをつけると、対戦がスムーズに進むぞ。

このほかにも、セレクトキーはカードを並べ替えるはたらきもする。メニューから“てふだ”を選びセレクトキーを押すと、エネルギー→ポケモン→トレーナーカードの順にきれいにソートしてくれるのだ。

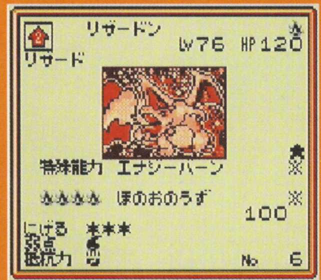
ヒトカゲがリザードンに進化!



⬆ポケモンカードで“種ポケモン”と総称される、進化のもととなるポケモン。この可愛らしいヒトカゲがどんな進化を見せてくれるかな？



⬆1進化して“リザード”になったところ。ヒットポイントも増え、使えるワザもかなり強力になったけど、エネルギーもたくさん必要だ。

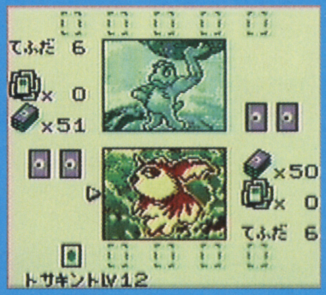


⬆いよいよ最終進化をとげた“リザードン”。100もの攻撃力をほこる“ほのおのうず”は、向かうところ敵なしだ。HPもマックスの120。





⬆進化のカギをにぎるエネルギーカード。草、炎、水、雷、闘、超、無色の7種類があり、ポケモンやワザにより必要となるエネルギーが違う。



⬆セレクトキーで全体のようすを確認。自分のポケモンだけでなく、相手のポケモンの状態もこまめにチェックすることが、勝利への近道だ。



とってもおとくなけいじばん
おまけカードはカイリュー

『ポケモンカードGB』のパッケージに、なんとカイリューのポケモンカードがついてくることが判明した。お店では手に入らない超レアカード。ソフトを買った人だけがゲットできるスペシャルプレゼントなのだ。GBのゲームで腕をみがいて、つぎは本当のポケモンカードで友だちと対戦だ！　ミニリュウをカイリューにまで進化させる、キミだけのオリジナルデッキを作ってみよう。

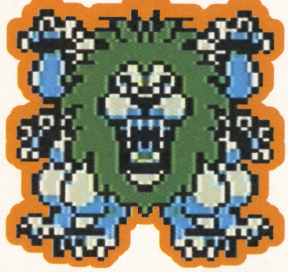
まものがいっぱい

異世界をどんなにさまよい続けても、決して出会うことのないモンスター。でも、それは当然。だって、配合でしか生まれないんですから。そんなモンスター14体の配合をお教えしちゃいます!!



ゴールデンスライム
メタルキング+メタルキング
ぜひ作ってみたい、金色に輝く最強のスライム。呪文や特技を無効化する特性は絶品。HPの少なさは配合で補おう。

キングレオ
パオーム+パオーム
けもの系最強の呼び声も高いモンスター。攻撃力と守備力のステータスが比較的上がりやすいのも魅力。





ローズバトラー
しょくぶつ系+????系
しょくぶつ系の頂点に位置するモンスター。ただ、配合に????系が必要なので、作り出すのは困難。

さそりアーマー
ホーンビートル+ホーンビートル
硬質なこうらにおおわれ、高い守備力を誇る。特技の"まじんぎり"はぜひとも修得しておきたいところだ。



キミは"氷山の一角"だけで満足していないか!?



DQMセカンドステージ

職人への道

「職人」、それは手先の技術によって物を製作することを職業とする人(『広辞苑』第五版より)。己の技術に自信を持ち、頑固だが実直な気質を持つ人々。そんな彼らが贈る匠の教えの数々に刮目せよ!

どうしてもモンスター図鑑を全部埋めたい人へ

モンスター図鑑全215種のコンプリートは困難をきわめるだろう。そこで、とっておきの奥の手を掲載した。これを見るかどうかはキミの意志次第だ。

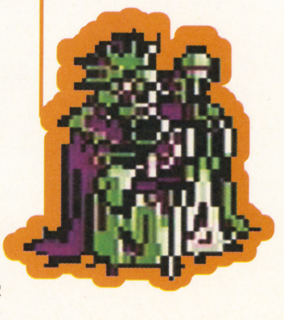
モンスター名	配合
りゅうおう	まおうのつかい+グレイトドラゴン
りゅうおう(変身後)	りゅうおう+しんりゅう
ハーゴン	ワイトキング+メタルキング
シドー	ジャミラス+ローズバトラー
バラモス	ハーゴン+やまたのおろち
ゾーマ	りゅうおう+シドー
デスピサロ	デュラン+しんりゅう
エスターク	デスピサロ+キングレオ
ミルドラース	エスターク+ゴールデンスライム
ミルドラース(変身後)	ミルドラース+デンタザウルス
ムドー	バラモス+ダークホーン
デスタムーア	ゾーマ+ミルドラース
デスタムーア(変身後)	デスタムーア+さそりアーマー
デスタムーア(最終形)	デスタムーア(変身後)+ムドー
ダークドレアム	デスタムーア(最終形)+わたぼう

見ちゃダメ!!

デュラン
ずしおうまる+ゴールデンゴーレム
戦闘能力は全般的に高いのだが、覚える特技はやや物足りない。的確な配合で弱点をカバーするべし。



ワイトキング
ゾンビ系+????系
高い知能を持ち、攻撃魔法に長けたゾンビの王。"パルプンテ"を覚えてくれる、数少ないモンスターだ。





ジャミラス
アクバー+にじくじゃく
配合させる2体の特技をすべて受け継ぐ。となれば、そのすばらしさは言うまでもないところだろう。

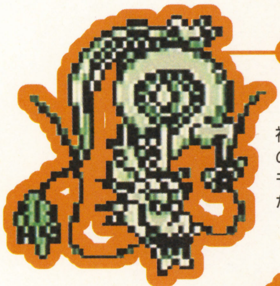
©エニックス



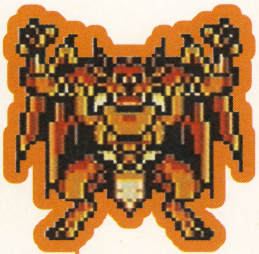
にじくじゃく
ホークブリザード＋ひくいどり
"マダンテ"、"だいぼうぎょ"、"ひかりのはどう"と強力な特技を覚えてくれる、とり系の王者だ。



コアトル
ウィングスネーク＋ウィングスネーク
攻撃力は並みだが、特技の"イオ"や"まじんぎり"で、中盤での主力として活躍してくれるだろう。



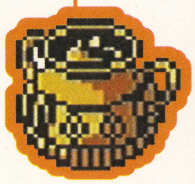
しんりゅう
スカイドラゴン＋やまたのおろち
神の血が流れるといわれる伝説のドラゴンだけあって、並みのモンスターとは比べものにならないほどの高い戦闘力を誇る。



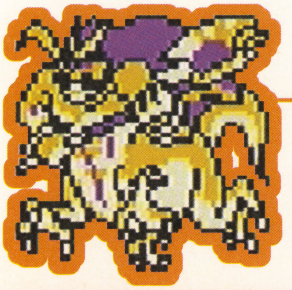
マンドラゴラ
しょくぶつ系＋ファンキーバード
特技のなかでも"せいしんとういつ"がかなり有効。これを覚えたら、同系統の配合を行ってパラメーターを強化したい。

アクバー
グレンデル＋グレンデル
高い魔力と怪力をあわせ持つ、あくま系のエリート。ジャミラスを作る素材としてレベルを上げておきたい。





あくまのつぼ
ぶっしつ系＋スライムつむり
配合の方程式がかなり限定されているため、配合のタイミングを誤ると、なかなか生まれない場合もある。

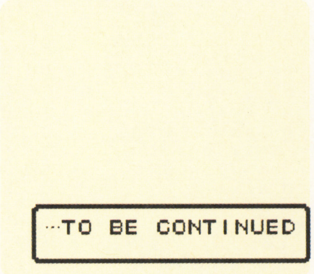


ゴールデンゴーレム
ひょうがまじん＋ようがんまじん
配合のベースとなる2体のモンスターは、他国のマスターが連れているものを仲間にしよう。これがいちばんの早道だ。

エンディング後のお楽しみ

ほしふりの大会、その後

"ほしふりの大会"を見事勝ち抜けば、晴れてエンディングとなる。だが、タイジュの国には行けそうで行けない場所が何ヵ所かあったはず。いったんエンディングを迎えたデータで、ゲームを再開してみよう。そう、『ドラクエモンスターズ』はまだ終わってはいなかったのだ！



➡このメッセージは、さらなる楽しみの始まりを意味していたのだ。

新たに開く6つの扉

最後まで衛兵が通してくれなかった、城の地下2Fの右奥の扉が、ついに開かれる。ここには、系統別にモンスターが生息している"たびのとびら"があり、それぞれの最下層には究極のボスたちが待ちかまえている。仲間にできなかったモンスターを集めつつ、完全制覇を目指そう。



➡ここにある系統別の扉をうまく利用すれば、配合も比較的楽になるはず。

"がんこじいさん"、心を開く？

"たびのとびら"の前に立ちはだかる"がんこじいさん"だが、エンディング後にはその態度が少し変わる。説得のカギを握る孫の情報を得るには"粘り強く"調べることが大事。あとは孫を見つけ、さらにじいさんの願いをかなえれば、ここの"たびのとびら"に入れるようになる。



⬅孫って言われても……男か女かだけでも教えてもらえませんかね？

最強の敵、モンスターじいさん登場!!

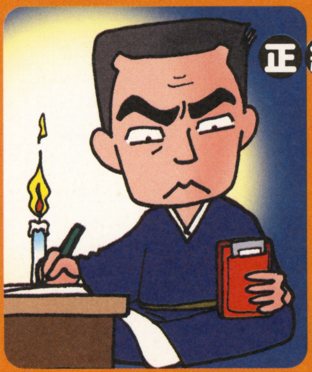
ほしふりの大会の制覇後は、格闘場へはほとんど立ち寄らなくなるはず。だが、受付に話しかけると、挑戦者がいることを告げてくる。その相手は百戦錬磨の強者、"モンスターじいさん"。まさしく最強のチャレンジャーだ。真のモンスターマスターの座を賭け、全力で勝負に挑め!!



⬅うかつに挑戦を受けると、あっさりと返り討ちにされてしまうことも。

きゅうきょくの職人（しょくにん）をめざすのじゃ!!

ここからは、ふたりの対照的な職人が織りなす、さまざまな匠の技を紹介することにしよう。究極のモンスターマスターへの道を歩んできた彼らの教えに、耳を傾けてほしい。



正統派職人
プレイデータを逐一記録、最強マスターと呼ばれるまでに至った男

はぐれ職人
タイジュの国に散りばめられた、本筋以外の楽しみを追い求める男



イラスト●あべかよこ

次ページからチャレンジだ!!

正統派職人 究極のモンスター育成に向け、とにかく

正統派職人心得 その1 モンスター配合表を活用する

●表の見方● 名前の☆印は、配合でのみ手に入るモンスターを表す（P.88参照）。"結果+○以上"は、生まれるモンスターの"+"の数値が○よりも大きい場合に誕生（P.93参照）。なお、一部のモンスターに関しては、この表以外の配合の組み合わせも存在する。

職人たるもの、すべてのモンスターを仲間にするのは基本中の基本とも言えること。まずここから始めるために、諸君らが渇望しているであろう"配合表"を公開するとしよう。だが、単に全種類を集めただけでは、職人としてはまだまだ半人前だ。道は険しいぞ。

スライム系

『ドラクエ』シリーズの定番ともいえるモンスター。全体的にすばやさが高い

モンスター名	配合	覚える特技
キングスライム	スライム+スライム（結果+5以上）	フバーハ・ホイミ・ザオラル
ゴールデンスライム☆	メタルキング+メタルキング	パルプンテ・ビッグバン・ひかりのはどう
ストーンスライム	スライム系+ばくだんいわ	たかくとびあがる・がんせきおとし・だいぼうぎょ
スライム	（配合なし）	ギラ・マダンテ・まぶしいひかり
スライムつむり	スライム系+むし系	ヒャド・キアリク・なかまをよぶ
スライムツリー	スライム系+しょくぶつ系	ルカニ・マヒこうげき・あまいいき
スライムナイト	スライム系+あくま系	スカラ・ホイミ・けものぎり
スライムファング	スライム系+アルミラージ	ちからをためる・なかまをよぶ・おたけび
スライムボーグ	スライム系+キラーマシン	さみだれぎり・いなずま・やいばのぼうぎょ
スラッピー	スライム系+スカルガルー	みかわしきゃく・あしばらい・くちぶえ
ドラゴスライム	スライム系+ドラゴン系	いきをすいこむ・ひのいき・ドラゴラム
はぐれメタル	メタルスライム+メタルスライム	ギラ・イオ・メガンテ
はねスライム	スライム系+とり系	しっぷうづき・かまいたち・おいかぜ
ぶちキング	ぶちスライム+ぶちスライム（結果+5以上）	だいせつだん・ねむりこうげき・くちをふさぐ
バブルスライム	スライム系+ゾンビ系	マヌーサ・どくこうげき・ぶきみなひかり
ぶちスライム	スライム系+けもの系	なかまをよぶ・なめまわし・まねまね
ホイミスライム	スライム系+マッドプラント	スカラ・ホイミ・ベホマラー
ボックススライム	スライム系+ぶっしつ系	メラ・スカラ・たいあたり
メタルキング	はぐれメタル+はぐれメタル	デイン・アストロン・ジゴスパーク
メタルスライム	スライム系+メタルドラゴン	メラ・ヒャド・ザキ

ドラゴン系

大器晩成型のモンスター揃いだが、極限まで鍛え上げれば比類なき強さを発揮してくれる

モンスター名	配合	覚える特技
アンドレアル	ドラゴン系+ガップリン	バギ・マヌーサ・どくのいき
ウィングスネーク	とさかへび+とさかへび	たかくとびあがる・しっぷうづき・どくのいき
おおイグアナ	ドラゴン系+ミステリドール	メダパニ・マヒこうげき・やけつくいき
ガメゴン	ドラゴン系+けもの系	マホターン・アストロン・いなずま
キングコブラ	ドラゴン系+バブルスライム	どくこうげき・のろいのことば・しのおどり
グレイトドラゴン	ドラゴン+ドラゴン（結果+4以上）	マヒャドぎり・つめたいいき・すべてをすいこむ
コアトル☆	ウィングスネーク+ウィングスネーク	イオ・まじんぎり・いなずまぎり
コドラ	ドラゴン系+ピッキー	たいあたり・なかまをよぶ・すなけむり
しんりゅう☆	スカイドラゴン+やまたのおろち	つめたいいき・ビッグバン・めいそう
スカイドラゴン	ドラゴン系+ひくいどり	いきをすいこむ・グランドクロス・ひのいき
ソードドラゴン	ドラゴン系+ぶっしつ系	だいせつだん・さみだれぎり・やいばのぼうぎょ
デンタザウルス	ドラゴン系+ぐんたいガニ	すてみ・とっこう・がんせきおとし
とさかへび	ドラゴン系+おおにわとり	マホトーン・どくこうげき・ドラゴラム
ドラゴン	ドラゴンキッズ+ドラゴンキッズ	かえんぎり・ひのいき・すべてをすいこむ
ドラゴンキッズ	ドラゴン系+スライム系	ひのいき・あまいいき・うけながし
ドラゴンマッド	ドラゴン系+ストロングアニマル	みなごろし・まじんぎり・さそうおどり
バトルレックス	ドラゴン系+ライオネック	まじんぎり・メタルぎり・ひのいき
フーセンドラゴン	ドラゴン系+しょくぶつ系	メガンテ・メガザル・すてみ
フェアリードラゴン	ドラゴン系+むし系	マヌーサ・あまいいき・なめまわし
プテラノドン	ドラゴン系+とり系	ギラ・かまいたち・おいかぜ
ポイズンリザード	ドラゴン系+ゾンビ系	どくこうげき・どくのいき・なめまわし
やまたのおろち	アンドレアル+メドーサボール	かえんぎり・れんぞくこうげき・ひのいき
ライバーン	ドラゴン系+ヘルコンドル	しんくうぎり・あくまぎり・どくこうげき
リザードフライ	ドラゴン系+キリキリバッタ	ギラ・かまいたち・ひのいき
リザードマン	ドラゴン系+あくま系	まじんぎり・けものぎり・ギガスラッシュ

とり系

成長が非常に早いので、序盤戦においては主戦力として大活躍してくれるだろう

モンスター名	配合	覚える特技
あばれうしどり	とり系+けもの系	たいあたり・ちからをためる・えだはらい
おおにわとり	（配合なし）	しんくうぎり・すなけむり・うけながし
ガンコどり	とり系+ストーンスライム	バイキルト・さみだれぎり・こうらがえし
キメラ	とり系+ドラゴン系	ラリホー・ホイミ・つめたいいき
キラーグース	とり系+ドロル	メダパニ・ふしぎなおどり・さそうおどり
サンダーバード	ヘルコンドル+ギズモ	いなずまぎり・いなずま・ジゴスパーク
ダックカイト	とり系+むし系	ラリホー・メダパニ・のろいのことば
デスフラッター	とり系+ゾンビ系	たかくとびあがる・ドラゴンぎり・おいかぜ
デッドペッカー	とり系+あくま系	バギ・ルカニ・しんくうぎり
ドラキー	ピッキー+スライム系	ラリホー・マホトラ・キアリー
にじくじゃく☆	ホークブリザード+ひくいどり	マダンテ・ひかりのはどう・だいぼうぎょ
はなカワセミ	とり系+しょくぶつ系	ピオラ・けものぎり・せいれいのうた
ひくいどり	とり系+ギズモ	しっぷうづき・ひのいき・おいかぜ
ピッキー	とり系+スライム系	マヌーサ・ルカニ・こうらがえし
ファンキーバード	とり系+ダンスキャロット	メダパニダンス・ハッスルダンス・メガザルダンス
ヘルコンドル	とり系+ネジまきどり	ギラ・ベホマラー・グランドクロス
ホークブリザード	とり系+ひょうがまじん	ザキ・マヒャドぎり・つめたいいき
ミストウイング	とり系+ぶっしつ系	マヌーサ・フバーハ・ぶきみなひかり
モーザ	あばれうしどり+けもの系	バギ・いなずまぎり・みかわしきゃく
ロックちょう	とり系+ライバーン	アストロン・くろいきり・タッツウしょうかん

けもの系

攻撃力のパラメーターとHPの上がりかたが、ほかの系統よりも比較的早いのが特徴

モンスター名	配合	覚える特技
アイアンタートル	けもの系+ガメゴン	マホターン・みがわり・だいぼうぎょ
アルミラージ	けもの系+ドラゴン系	ラリホー・すてみ・ちからをためる
アントベア	ミノーン+ドラゴン系	メタルぎり・しっぷうづき・なめまわし
イエティ	けもの系+オーク	ヒャド・マヒャドぎり・おたけび
おおきづち	けもの系+きりかぶおばけ	とっこう・まじんぎり・ちからをためる
かまいたち	けもの系+ぶっしつ系	バギ・ヒャド・しんくうぎり
キャットフライ	けもの系+とり系	マホトーン・ボミエ・ふしぎなおどり
キラーエイプ	けもの系+デッドペッカー	もろばぎり・なかまをよぶ・あしばらい
キラースコップ	けもの系+ひとくいサーベル	ちからをためる・つばめがえし・ゾンビぎり
キラーパンサー	けもの系+ドラゴン	しんくうぎり・しっぷうづき・あしばらい
キングレオ☆	パオーム+パオーム	ギラ・れんぞくこうげき・つめたいいき
グリズリー	けもの系+あくま系	もろばぎり・しっぷうづき・あしばらい
ゴートドン	けもの系+ドラゴスライム	ギラ・ボミエ・あまいいき
スーパーテンツク	けもの系+マッドロン	しのおどり・まねまね・ハッスルダンス
スカルガルー	けもの系+ゾンビ系	ちからをためる・ドラゴンぎり・メダパニダンス
ストロングアニマル	グリズリー+あくま系	たいあたり・みなごろし・おたけび
ダークホーン	けもの系+？？？？系	ラリホー・マホトーン・きあいをためる
パオーム	キラーエイプ+キラーエイプ	すてみ・すなけむり・おたけび
ビックアイ	けもの系+おおめだま	ヒャド・ホイミ・つめたいいき
ファーラット	けもの系+しょくぶつ系	たいあたり・なかまをよぶ・みかわしきゃく
フェアリーラット	けもの系+リザードフライ	マヌーサ・ボミエ・スライムたたき
ベロゴン	けもの系+スライム系	ねむりこうげき・あまいいき・なめまわし
ミノーン	けもの系+むし系	スカラ・きあいをためる・やけつくいき
ももんじゃ	けもの系+ダックカイト	ヒャド・さそうおどり・くちをふさぐ
ユニコーン	けもの系+スライムファング	ホイミ・ザオラル・キアリー

しょくぶつ系

使い勝手のいい援護系の特技を覚えてくれるモンスターが多数そろっている

モンスター名	配合	覚える特技
エビルシード	しょくぶつ系+ダークアイ	だいせつだん・マヒこうげき・まぶしいひかり
オニオーン	しょくぶつ系+せみもぐら	マホトラ・ちからをためる・あまいいき
ガップリン	しょくぶつ系+あくま系	バギ・ラリホー・ねむりこうげき
かりゅうそう	しょくぶつ系+ドラゴン系	メラ・キアラル・やけつくいき
きりかぶおばけ	コハクそう+けもの系	ラリホー・トラマナ・ゾンビぎり
コハクそう	しょくぶつ系+ぶっしつ系	フバーハ・バイキルト・マジックバリア
サボテンボール	しょくぶつ系+むし系	たかくとびあがる・マヒこうげき・ふしぎなおどり
じんめんじゅ	しょくぶつ系+ナイトウイプス	マホトーン・のろいのことば・ふしぎなおどり
ダンスキャロット	しょくぶつ系+トーテムキラー	しのおどり・みかわしきゃく・さそうおどり
はなまどう	しょくぶつ系+けもの系	ギラ・キアリー・シャナク
ビーンファイター	しょくぶつ系+ファーラット	マホトラ・バイキルト・レミラーマ
ひとくいそう	マンイーター+マンイーター	マホトーン・なかまをよぶ・さみだれぎり
ふゆうじゅ	しょくぶつ系+とり系	メガザル・トラマナ・ゾンビぎり
ヘルボックル	しょくぶつ系+ピクシー	ヒャド・ホイミ・シャナク
マタンゴ	しょくぶつ系+ゾンビ系	ねむりこうげき・あまいいき・くちをふさぐ
マッドプラント	しょくぶつ系+スライム系	ルカニ・ボミエ・キアリク
マンイーター	エビルシード+エビルシード	ドラゴンぎり・きあいをためる・あまいいき
マンドラゴラ☆	しょくぶつ系+ファンキーバード	せいしんとういつ・のろいのことば・おどりふうじ
ローズバトラー☆	しょくぶつ系+？？？？系	れんぞくこうげき・やみのはどう・やいばのぼうぎょ
わたぼう	（配合なし）	パルプンテ・くちぶえ・まねまね

むし系

とり系と並ぶ成長の早さを誇る系統。覚える特技は攻撃系と攻撃補助系が中心となる

モンスター名	配合	覚える特技
おおなめくじ	むし系+スライム系	なめまわし・くちぶえ・うけながし
おおみみず	むし系+あくま系	トラマナ・けものぎり・ふしぎなおどり
キャタピラー	むし系+ドラゴン系	スカラ・どくのいき・くろいきり
キリキリバッタ	（配合なし）	マホトラ・ちからをためる・なかまをよぶ
ぐんたいアリ	おおなめくじ+スライム系	とっこう・なかまをよぶ・ねむりこうげき
ぐんたいガニ	むし系+ダーククラブ	スカラ・メタルぎり・なかまをよぶ
さそりアーマー☆	ホーンビートル+ホーンビートル	まじんぎり・ゾンビぎり・さみだれぎり
じんめんちょう	むし系+とり系	マヌーサ・なかまをよぶ・のろいのことば
せみもぐら	むし系+けもの系	ザキ・マホターン・なかまをよぶ
ダンジョンえび	むし系+？？？？系	メガザル・だいぼうぎょ・すべてをすいこむ
テールイーター	むし系+はなまどう	マヒャドぎり・どくのいき・まぶしいひかり
デスファレーナ	むし系+ミノーン	かまいたち・マヒこうげき・まぶしいひかり
とうちゅうかそう	むし系+しょくぶつ系	マホトラ・フバーハ・マジックバリア
ドロル	むし系+ゴースト	ボミエ・トラマナ・えだはらい
はさみくわがた	むし系+ぶっしつ系	ラリホー・ひのいき・あしばらい
ヘルホーネット	むし系+フェアリーラット	どくこうげき・マヒこうげき・おいかぜ
ホーンビートル	はさみくわがた+はさみくわがた	いなずまぎり・あくまぎり・がんせきおとし
メーダ	むし系+コハクそう	ギラ・ホイミ・レミラーマ
よろいムカデ	むし系+アイアンタートル	スカラ・バイキルト・もろばぎり
リップス	むし系+ゾンビ系	ねむりこうげき・ぱふぱふ・なめまわし

精進するのだ!!

あくま系

攻撃系の特技・呪文が多い。すべてのモンスターの網羅にいちばん時間がかかる系統か

モンスター名	配合	覚える特技
アークデーモン	あくま系+????系	イオ・いなずまぎり・つばめがえし
アクバー☆	グレンデル+グレンデル	イオ・せいしんとういつ・つめたいいき
あくまのきし	あくま系+さまようよろい	みなごろし・けものぎり・ギガスラッシュ
アンクルホーン	あくま系+ダークホーン	イオ・バギ・ヒャド
オーガー	あくま系+おおきづち	みなごろし・メタルぎり・さみだれぎり
オーク	あくま系+ビーンファイター	ルカニ・ザオラル・つばめがえし
おおめだま	あくま系+むし系	マホターン・アストロン・おたけび
ギガンテス	あくま系+ビックアイ	まじんぎり・ちからをためる・ゾンビぎり
きりさきピエロ	ひとつめピエロ+ひとつめピエロ	バイキルト・しんくうぎり・しっぷうづき
グレムリン	あくま系+けもの系	ギラ・マホトーン・ホイミ
グレンデル	あくま系+ドラゴンマッド	かえんぎり・ドラゴンぎり・みがわり
じごくのもんばん	ベビーサタン+ベビーサタン	メラ・だいせつだん・くろいきり
ジャミラス☆	アクバー+にじくじゃく	メラ・れんぞくこうげき・おいかぜ
シルバーデビル	グレムリン+ドラゴン系	ギラ・メガンテ・あまいいき
スカルライダー	あくま系+ゾンビ系	かえんぎり・さみだれぎり・あしばらい
ずしおうまる	アークデーモン+ドラゴン系	マホトーン・かえんぎり・さみだれぎり
ダークアイ	あくま系+しょくぶつ系	メタルぎり・やけつくいき・まぶしいひかり
デビルアーマー	あくま系+よろいムカデ	かえんぎり・いなずまぎり・ドラゴンぎり
デュラン☆	ずしおうまる+ゴールデンゴーレム	ドラゴンぎり・つばめがえし・かまいたち
ピクシー	あくま系+スライム系	ピオラ・バイキルト・キアリー
ひとつめピエロ	ピクシー+スライム系	メラ・ギラ・ヒャド
ベビーサタン	あくま系+とり系	メラ・かえんぎり・つめたいいき
ヘルビースト	あくま系+ぶっしつ系	ギラ・アストロン・つめたいいき
メドーサボール	あくま系+ドラゴン系	マヌーサ・ルカニ・えだはらい
ライオネック	あくま系+リザードマン	バギ・ベホマラー・しんくうぎり

ゾンビ系

容姿の難点はさておき、ずらりと並んだ独特の特技は、いずれも魅力的なものばかりだ

モンスター名	配合	覚える特技
アニマルゾンビ	ゾンビ系+けもの系	ルカニ・ボミエ・マホターン
ウインドマージ	ゾンビ系+かまいたち	バギ・フバーハ・シャナク
エビルスピリッツ	ゾンビ系+ドラゴン系	あまいいき・まぶしいひかり・くろいきり
がいこつけんし	ボーンプリズナー+ボーンプリズナー	ルカニ・つばめがえし・れんぞくこうげき
くさったしたい	ゴースト+けもの系	どくのいき・ぶきみなひかり・なめまわし
ゴースト	ゾンビ系+スライム系	まぶしいひかり・なめまわし・くちをふさぐ
しにがみ	ゾンビ系+とうちゅうかそう	あくまぎり・のろいのことば・ぶきみなひかり
しにがみきぞく	しりょうのきし+しりょうのきし	ザキ・ベホマラー・タッツウしょうかん
シャドー	ゾンビ系+ぶっしつ系	つめたいいき・しのおどり・くろいきり
しりょうのきし	ゾンビ系+あくま系	ホイミ・キアラル・シャナク
スカルゴン	ゾンビ系+ソードドラゴン	もろばぎり・マヒャドぎり・つめたいいき
ダーククラブ	ゾンビ系+むし系	マジックバリア・アストロン・トラマナ
ナイトウイプス	ゾンビ系+ミストウイング	かまいたち・いなずま・ひのいき
ボーンプリズナー	くさったしたい+くさったしたい	イオ・いなずまぎり・つばめがえし
まおうのつかい	がいこつけんし+がいこつけんし	メラ・ヒャド・せいしんとういつ
マッドロン	ゾンビ系+おおなめくじ	ザキ・ホイミ・ザオラル
マネマネ	(配合なし)	モシャス・ふしぎなおどり・まねまね
マミー	ゾンビ系+しょくぶつ系	まじんぎり・なかまをよぶ・マヒこうげき
やたがらす	ゾンビ系+とり系	とっこう・いなずまぎり・いなずま
ワイトキング☆	ゾンビ系+????系	バギ・デイン・パルプンテ

ぶっしつ系

いずれ劣らぬ個性的なフォルムのモンスター揃いだが、実力も兼ね備えているぞ

モンスター名	配合	覚える特技
あくまのカガミ	ぶっしつ系+あくま系	マホターン・モシャス・レミラーマ
あくまのつぼ☆	ぶっしつ系+スライムつむり	ザキ・ラリホー・みなごろし
うごくせきぞう	ゴーレム+ゴーレム	みがわり・すべてをすいこむ・めいそう
エビルワンド	ぶっしつ系+ドラゴン系	キアラル・レミラーマ・つめたいいき
おどるほうせき	ぶっしつ系+スライム系	ギラ・マホトーン・メダパニ
おばけキャンドル	ぶっしつ系+けもの系	メラ・きあいをためる・くちぶえ
ギズモ	マドハンド+かりゅうそう	いきをすいこむ・ひのいき・つめたいいき
キラーマシン	ぶっしつ系+スカルライダー	れんぞくこうげき・しっぷうづき・さみだれぎり
ゴールデンゴーレム☆	ひょうがまじん+ようがんまじん	ビッグバン・ひかりのはどう・タッツウしょうかん
ゴーレム	どろにんぎょう+どろにんぎょう	ちからをためる・きあいをためる・だいぼうぎょ
さまようよろい	ぶっしつ系+ゾンビ系	ホイミ・まじんぎり・メタルぎり
トーテムキラー	ぶっしつ系+しょくぶつ系	バギ・メガンテ・せいれいのうた
とげぼうず	ぶっしつ系+むし系	メガンテ・たかくとびあがる・スライムたたき
どろにんぎょう	マドハンド+マドハンド	ふしぎなおどり・みかわしきゃく・ハッスルダンス
ネジまきどり	ぶっしつ系+とり系	キアリク・キアラル・すべてをすいこむ
のろいのランプ	ぶっしつ系+ふゆうじゅ	スカラ・ピオラ・バイキルト
ばくだんいわ	とげぼうず+とげぼうず	メガンテ・メガザル・めいそう
バルザック	ぶっしつ系+????系	イオ・デイン・グランドクロス
ひとくいサーベル	ぶっしつ系+おおみみず	マホトラ・あくまぎり・マヒこうげき
ひょうがまじん	キラーマシン+キングレオ	ヒャド・つめたいいき・だいぼうぎょ
マドハンド	おどるほうせき+スライム系	なかまをよぶ・あしばらい・うけながし
ミステリドール	ぶっしつ系+リップス	マヌーサ・メダパニ・ルカニ
ミミック	ぶっしつ系+ボックススライム	メラ・ザキ・トラマナ
メタルドラゴン	ぶっしつ系+アンドレアル	みなごろし・がんせきおとし・すなけむり
ようがんまじん	メタルドラゴン+アークデーモン	メラ・ひのいき・みがわり

正統派職人心得 その2 他国マスターが連れているモンスターを、狙い撃ちで仲間にする

"たびのとびら"で見かける他国マスターに出会うのは運任せだが、彼らが連れているモンスターは、自分のモンスターのレベルの合計で変化する。これを踏まえて、仲間にしたいモンスターにターゲットを絞ってメンバーを編成し、"たびのとびら"に向かう。他国マスターを見かけたら、戦いを挑むまえに"たびのしおり"を使ってセーブ。そして、戦闘時に"アストロン"を使い、その効果が切れるまでひたすら肉を与える。目当てのモンスターが仲間にならなければリセット。これをくり返せばいい。表にはないが、合計レベルが98以下のときでも他国マスターが連れているモンスターは決まっている。レベル19～38のひょうがまじん、39～58のようがんまじん、59～78のひくいどり、79～98のホークブリザードあたりを仲間にしておきたいな。



⬅場合によっては、特殊な特技を会得していることも。

レベルの合計	連れているモンスター
99～118	うごくせきぞう、がいこつけんし、キングスライム、サンダーバード、スカイドラゴン、ずしおうまる、スライムファング、デッドペッカー、デンタザウルス、ばくだんいわ、バトルレックス、ひくいどり、ひとくいそう、ファンキーバード、ようがんまじん
119～138	アンクルホーン、アンドレアル、キラーマシン、グレイトドラゴン、サンダーバード、しにがみきぞく、ストロングアニマル、ダンジョンえび、ドラゴンマッド、パオーム、はぐれメタル、バルザック、マネマネ、メタルドラゴン、ユニコーン、ロックちょう
139～	うごくせきぞう、キラーマシン、きりさきピエロ、グレイトドラゴン、じごくのもんばん、しにがみきぞく、パオーム、ばくだんいわ、バルザック、ひとくいそう、ホーンビートル、まおうのつかい、メタルキング、メタルドラゴン、やまたのおろち、ロックちょう

正統派職人心得 その3 効率的なレベルアップの法則を覚える

これは、愛着あるモンスターを少しでも早く育てるための手段だ。まず、攻撃力が高く回復ができるモンスターと、レベルアップさせたいモンスターの2体でパーティーを組む。つぎに"しはいのとびら"へ向かい、21階より下に降りたら、"ぎんのたてごと"か、特技の"くちぶえ"でひたすらはぐれメタルを呼び出し続ける。名づけて"メタル狩り"。もちろん2体よりも1体のほうが得られる経験値は多いが、不安なら3体で行くことだ。

正統派職人心得 その4 パラメーターの継承にも一定の法則があることを知る

子が親に似るのは自然の摂理。これは、モンスターの配合にもあてはまる。数え切れないほどの配合をくり返してきた私の記録によると、基本的に両親の配合時のパラメーターの合計を4で割った数値が、子供に引き継がれる。さらに、この数値には両親の"+"の大きさが若干だが影響するらしい。つまり、両親のパラメーターをできるだけ高くしてから配合すれば、それだけ基本能力値の高いモンスターが誕生することになるわけだな。生まれてくるモンスターにつく"+"の数値にこだわらないなら、可能な限り鍛えたモンスターどうしを配合するとよかろう。

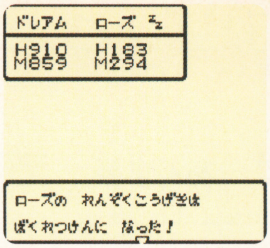


⬅モンスターの持つ弱点を配合で補う。それが理想型。

正統派職人心得 その5

成長する特技を効率よく覚える

レベルアップに伴って特技が変化したり、複数の特技から新たな特技を思いつくことはすでに知っていると思うが、その条件までは知らないだろう。成長する特技を最強になるまで鍛えれば、配合後も有効となる。さらに高みを目指してもらうためにも、下の表を公開するとしよう。なお、表に書かれた数字は、その特技を覚える標準的なレベルを表している。目安にするといいだろう。



←モンスター牧場に預けたままでは特技は成長しない。注意せよ。

成長する特技

あしばらい(7)	→すいめんげり(13)		
イオ(5)	→イオラ(15)	→イオナズン(30)	
おいかぜ(12)	→きょうふう(20)		
かまいたち(14)	→しんくうは(20)		
ギラ(4)	→ベギラマ(11)	→ベギラゴン(27)	
ザオラル(15)	→ザオリク(28)		
ザキ(17)	→ザラキ(25)		
スカラ(3)	→スクルト(7)		
タッツウしょうかん(21)	→デアゴしょうかん(26)	→サムシンしょうかん(31)	→バズウしょうかん(36)
つめたいいき(4)	→こおりのいき(11)	→こごえるふぶき(21)	→かがやくいき(31)
デイン(7)	→ライデイン(16)		→ギガデイン(31)
どくのいき(10)	→もうどくのいき(24)		
なかまをよぶ(18)	→おおごえでさけぶ(6)		
なめまわし(8)	→ひゃくれつなめ(14)		
バギ(3)	→バギマ(12)	→バギクロス(28)	
ピオラ(2)	→ピオリム(6)		
ひのいき(4)	→かえんのいき(11)	→はげしいほのお(21)	→しゃくねつ(31)
ヒャド(6)	→ヒャダルコ(13)	→マヒャド(26)	
ふしぎなおどり(11)	→マホトラおどり(13)		
ベホマラー(21)	→ベホマズン(29)		
ホイミ(2)	→ベホイミ(11)	→ベホマ(17)	
ボミエ(4)	→ボミオス(8)		
マホターン(17)	→マホカンタ(21)		
マホトラ(8)	→マホキテ(14)		
みがわり(6)	→におうだち(13)		
メラ(2)	→メラミ(14)	→メラゾーマ(29)	
ラリホー(5)	→ラリホーマ(12)		
ルカニ(5)	→ルカナン(9)		
れんぞくこうげき(20)	→ばくれつけん(25)		

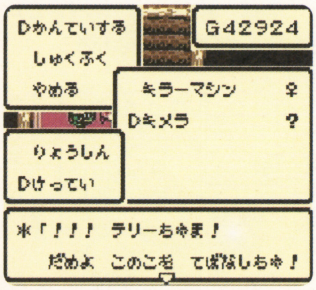
思いつく特技

呪文・特技(レベル)	条件となる特技(レベル)
いなずまぎり(12)	いなずま(11)+ちからをためる(15)
いてつくはどう(21)	ひかりのはどう(24)+やみのはどう(22)
かえんぎり(12)	ちからをためる(15)+メラミ(14)
ギガスラッシュ(34)	いなずまぎり(12)+かえんぎり(12)+しんくうぎり(12)+マヒャドぎり(12)
グランドクロス(29)	しんくうは(20)+ゾンビぎり(13)
さみだれぎり(16)	しっぷうづき(13)+れんぞくこうげき(20)
ジゴスパーク(35)	いなずま(11)+ギガデイン(31)
しっぷうづき(13)	ちからをためる(15)+ピオリム(6)
しのおどり(21)	さそうおどり(15)+のろいのことば(16)
しんくうぎり(12)	かまいたち(14)+ちからをためる(15)
せいしんとういつ(19)	いきをすいこむ(18)+ちからをためる(15)+めいそう(27)
せいれいのうた(28)	おたけび(15)+ザオリク(28)
とっこう(19)	たいあたり(13)+ちからをためる(15)
ハッスルダンス(19)	ベホマ(17)+みかわしきゃく(10)
ひかりのはどう(24)	キアラル(7)+キアリー(6)+キアリク(9)+シャナク(8)
ビッグバン(37)	イオナズン(30)+かがやくいき(31)+しゃくねつ(31)
ぶきみなひかり(15)	のろいのことば(16)+まぶしいひかり(13)
マダンテ(39)	イオナズン(30)+バギクロス(28)+ベギラゴン(27)+マヒャド(26)+メラゾーマ(29)
まねまね(22)	せいしんとういつ(19)+モシャス(22)
マヒこうげき(10)	どくこうげき(6)+ねむりこうげき(8)
マヒャドぎり(12)	ちからをためる(15)+ヒャダルコ(13)
めいそう(27)	だいぼうぎょ(15)+におうだち(13)
メガザル(33)	ザオリク(28)+メガンテ(2)
メガザルダンス(31)	ハッスルダンス(19)+メガンテ(2)
やいばのぼうぎょ(15)	だいぼうぎょ(15)+もろばぎり(9)
やけつくいき(17)	あまいいき(11)+もうどくのいき(15)
やみのはどう(22)	ボミオス(8)+マヌーサ(11)+ルカナン(9)

正統派職人心得 その6

タマゴ鑑定士のコメントの意味を理解する

とにかくしゃべりまくるタマゴ鑑定士。だが、これから生まれてくるモンスターに関してのコメントは、表現がいまひとつあいまいなので、ついつい聞き流してしまってはいないだろうか？ しかし、このセリフには誕生直後の各種パラメーターの状態、両親から受け継ぐ呪文や特技の数、成長レベルの限界、そして敵の特技や呪文に対しての耐性に関する情報が含まれているのだ。その意見に耳を傾け、知識に加えるのも悪くはない。職人たるもの、つねに情報を網羅しておくべきだからな。



←その口調の好き嫌いはさておき、とりあえず話を聞いておいても損はないはず。

アラ！ げんきにそだっているみたいね。きたいしてねっていっているわ。

↗レベル1のパラメーターはきわめて普通。低レベルどうしの配合だと、このセリフになりやすいだろう。

ふ～ん。なかなかたくさんのとくぎをうけついでいるわね。

↘覚える特技の数が取り立てて多くないときには、こう言われる。何も言ってくれないのよりはましなのだが。

ウワォ テクニシャン！ とくぎたくさんうけついでる！

➡非常に多くの特技を受け継いでいる。取捨選択に困ってうれしい悲鳴をあげることになるかもしれない。

ウワオ！ このこげんきもりもりよ！ はやく○○○○ちゃまにあいたいっていっているわ！

➡初期のパラメーターが比較的高い場合はこのセリフ。せめてこう言われるだけのレベルまで育ててから配合したい。

このこあっというまにそだっちゃうわね。

⬇鑑定士の言う"成長の早さ"は、限界レベルに至るまでの早さを示している。この場合、上限は低い。

んん～。せいちょうするのにじかんはかかりそうね。でもこのこ！ とってもきたいできるわよ！

⬅こう評されたモンスターは、成長の限界レベルがきわめて高い。レベル99までじっくりとつき合っていこう。

てきのじゅもんやとくぎに すこしつよくなったみたいね！

↙これに関しては、額面どおりの意味となる。呪文や特技への耐性が上がった場合に、このセリフが出てくる。

せいちょうするのはなかなかはやそうね。お・ま・せ・さん！

⬇"おませ"なだけに、大人になるまえに成長が止まってしまうのだろうか？ レベルの上限はさほど高くない。

ま！ けっこういろんなとくぎをうけついでいるわね

↗覚える特技の数が比較的多い状態。配合を重ねるうちに、このセリフを目にすることも多くなるだろう。

このこがせいちょうするには、それなりにじかんがひつようよ。

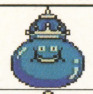
➡レベルの限界に到達するまでにはそれなりの時間を必要とする、ということ。ゆっくり育てていくといい。

!!! ○○○○ちゃま！ だめよ、このこをてばなしちゃ！ まかせとけっていっているわ！

↗基本のパラメーターが非常に高く、能力的にも大いに期待できるので、このメッセージが出たら喜ぶべし。

正統派職人心得 その7
配合後の"＋"の値がポイントとなるモンスターの存在を知る

右に挙げたモンスターを作るためには、例外的な配合条件を満たさなければならない。これは、「配合後に生まれるモンスターの"＋"の数値を一定以上にしなければ誕生しない」というもの。同じモンスターを何度も仲間にする、というのはきわめて困難なはず。これらの同じモンスターを2体仲間にしたら、いずれか1体のレベルを上げつつ、同系統の配合でモンスターを変えずに＋の数値を増やし、それから配合を行なうといいだろう。もっとも、通信ケーブルを利用してお見合いすれば、すぐに生まれてくるのだがな。

血統		相手	条件		結果
 スライム	＋	 スライム	配合結果が＋5以上。通常はスライムが誕生	→	 キングスライム
 ぶちスライム	＋	 ぶちスライム	配合結果が＋5以上。通常はぶちスライムが誕生	→	 ぶちキング
 ドラゴンキッズ	＋	 ドラゴンキッズ	配合結果が＋4以上。通常はドラゴンが誕生	→	 グレイトドラゴン
 ドラゴン	＋	 ドラゴン	配合結果が＋4以上。通常はドラゴンが誕生	→	

正統派職人心得 その8
性別に偏りのあるモンスターがいることを知る

数世代先を見越した配合では性別も重要な要素に。オスになりにくいのはしんりゅう、スカイドラゴン、ホークブリザード、ローズバトラー。メスになりにくいのはウィングスネーク、ゴールデンゴーレム、にじくじゃく、ひくいどり。？？？？系はメスが生まれない。"しゅくふく"を利用せよ。

性格の基本

下の表の○、△、×は「性格ポイント」と呼ばれ、性格はこの3つの組み合わせで決定する。たとえば、戦闘時に"ガンガンいこうぜ"を少なめ(×)、"いろいろやろうぜ"を多く(○)、"いのちをだいじに"を中くらい(△)の回数だけ指示して戦闘をくり返す。そうすると、モンスターの性格の組み合わせは×○△となり、"ぬけめがない"性格になるわけだな。

性格	ガンガンいこうぜ	いろいろやろうぜ	いのちをだいじに
ねっけつかん	○	○	○
だいたんふてき	○	△	○
いのちしらず	○	×	○
いっぴきおおかみ	○	○	△
みえっぱり	○	△	△
らくてんか	○	×	△
うぬぼれや	○	○	×
たかびしゃ	○	△	×
ちょとつもうしん	○	×	×
れいせいちんちゃく	△	○	○
きまぐれ	△	△	○
おせっかい	△	×	○
きれもの	△	○	△
ふつう	△	△	△
あわてもの	△	×	△
がんこもの	△	○	×
ひねくれもの	△	△	×
わがまま	△	×	×
にんじょうか	×	○	○
ゆうじゅうふだん	×	△	○
うっかりもの	×	×	○
ぬけめがない	×	○	△
のんきもの	×	△	△
おひとよし	×	×	△
こうかつ	×	○	×
おくびょうもの	×	△	×
なまけもの	×	×	×

正統派職人心得 その9
モンスターの性格について把握する

心得の最後は、モンスターに戦闘を任せたときの行動に影響を与える性格について触れておくとしよう。左下の表にあるように、性格は全部で27種類ある。性格は、そのモンスターに本来から備わっているのだが、戦闘時に"ガンガンいこうぜ"、"いろいろやろうぜ"、"いのちをだいじに"のそれぞれの作戦を何回出したか、その回数によって、後天的に変化する。ちなみに"にげる"を選んで、戦闘回避に成功した場合は、"ガンガンいこうぜ"の性格ポイント（後述）が多少下がることになる。また、それ以外の"たたかう"や"どうぐをつかう"、"めいれいさせろ"を使っても、性格ポイントに影響を与えることはない。性格を変えたくなければ、命令するか、任せっきりにすることだな。そうそう、性格はモンスターのレベルが低いときのほうが変えやすいこともつけ加えておこう。



←正統派を名乗るのなら、モンスターの性格形成に一から関わっていきたいもの。

性格の遺伝

配合もしくはお見合いで生まれる子供の性格は、両親の性格に左右される。まず、両親の性格を左の表でポイント化して、双方で重なった作戦指示の部分のポイントを、右の表の式にあてはめる。そこではじき出される性格ポイントを、再度左の表にあてはめれば、生まれてくる子供の性格がわかるはずだ。

性格ポイントの変化
○＋○＝△
○＋△＝△ もしくは ×
○＋×＝△ もしくは ×
△＋△＝△ もしくは ×
△＋×＝△ もしくは ×
×＋×＝×

本を使って性格を変える

バザー会場の道具屋などで入手できる本を使うと、下の表にあるようにモンスターの性格ポイントが大きく変化する。レベルが高くなったモンスターの性格は、作戦指示だけではなかなか変えることができない。これを変えたいときには、表を参考にするとよかろう。

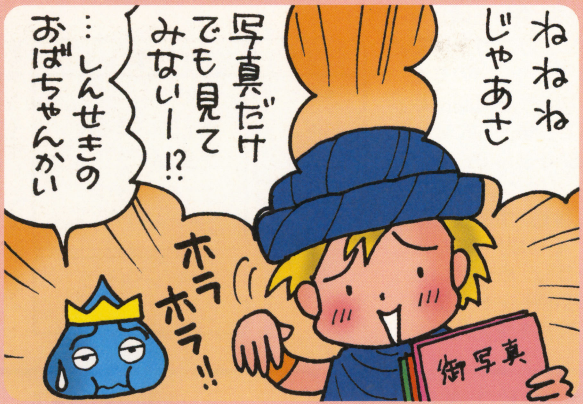
ぼうけんたん	"ガンガンいこうぜ"の性格ポイントが一段階上がる（×→△→○）
こわいはなしのほん	"ガンガンいこうぜ"の性格ポイントが一段階下がる（○→△→×）
やさしくなれるほん	"いのちをだいじに"の性格ポイントが一段階上がる（×→△→○）
ずるっこのほん	"いのちをだいじに"の性格ポイントが一段階下がる（○→△→×）
あたまがさえるほん	"いろいろやろうぜ"の性格ポイントが一段階上がる（×→△→○）
ユーモアのほん	"いろいろやろうぜ"の性格ポイントが一段階下がる（○→△→×）

はぐれ職人 他人がなんと言おうとも己の道を突き進むのだ!!

お見合いフリーク

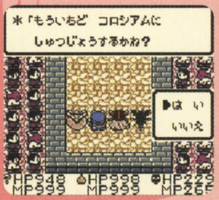
わしはお見合い狂。"性格の不一致"でお見合い不成立となる画面を見て、ひとりほくそ笑む男。だが、ゲームの登場人物とのお見合いは性格や性別不問で、不成立になることがないからつまらん。とはいえ、彼らの申し出をうまく利用すれば、望みのモンスターを手に入れることもできるはず。チャンスを逃さず、どんどん活用するがよい。

条件	相手マスター	お見合いの相手
Eクラスを制覇したあと	ミッキー	リザードマン
Eクラスを制覇したあと	酒場の戦士	キャットフライ
Eクラスを制覇したあと	テト	ひょうがまじん
Dクラスを制覇したあと	ミッキー	しりょうのきし
"いかりのとびら"クリア後	マチコ	ライバーン
"いかりのとびら"クリア後	メダルおじさん	スライムファング
Cクラスを制覇したあと	テト	メーダ
Aクラスを制覇したあと	テト	イエティ
Sクラスを制覇したあと	メダルおじさん	メタルスライム
エンディングのあと	ミレーユ	がいこつけんし



コロシアムの伝説となれ

わしはコロシアム好き。寝ても覚めても戦いまくり。勝利者賞はランダムで決まっちゃうけど、ちいさなメダルだって手に入る。すばらしきかな、コロシアム。一生ここで暮らしたい。それ、いいすぎ。



⬅つねにアイテムに空きを作っておくことが重要。

9回戦(計27試合)までの賞品
けんじゃのいし
せかいじゅのは
エルフののみぐすり
せかいじゅのしずく
ほねつきにく
しもふりにく
いかづちのつえ
てんばつのつえ
まふうじのつえ
マグマのつえ
ふぶきのつえ
ほのおのつえ

10回戦以降(30試合〜)の賞品
いのちのきのみ
ふしぎのきのみ
ちからのたね
まもりのたね
すばやさのたね
かしこさのたね
ちいさなメダル
ぼうけんたん
ずるっこのほん
こわいはなしのほん
やさしくなれるほん
あたまがさえるほん

王妃様のパシリ

わしは王妃様のパシリ。王妃様がお望みになる、はねスライム→キングスライム→はなカワセミ→のろいのランプ→メタルスライム→キラーエイプ→ホーンビートル→しにがみ→ひくいどり→ワイトキング→キングレオ→にじくじゃく→さそりアーマー→ローズバトラー→ゴールデンゴーレム→しんりゅうは、当方にすべてお見せする覚悟あり。お見せした際には、しもふりにく、たね各種、本各種、きのみ各種、ちいさなメダルといろいろなお礼がいただけますが、そんなものは二の次なのです。ああ王妃様。



メダルコレクター

わしはちいさなメダルマニア。13枚でサンダーバード、18枚でパオーム、25枚ならデンタザウルス、30枚ではぐれメタルと交換だ。



⬅メダルじいさんは4体のモンスターをくれる。

神父・道具屋看破

わしは出会い好き。アイテムを拾わないと道具屋に、拾いまくると神父によく会う。フロア途中の教会と道具屋は3の倍数階で登場。



⬅出現する階数は3、6、9……階と一定なのだ。

イラスト・あべかよこ

ドラクエモンスターズ お勝手ランキング

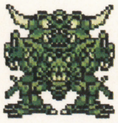
～身内ばっかり17人に聞きました～

登場モンスターは全215種類。特技・呪文は全154種類。これだけあれば、好みや意見も分かれるはず。そこで17名限定でアンケートを大敢行!!

かっこいいモンスターベスト3

順位	モンスター名	寸評
1位	デスピサロ	『ドラゴンクエストⅣ』に登場。恋人を殺されて復讐を誓う魔族の男の生き様に人気が集中。
2位	キラーマシン	『ドラゴンクエストⅡ』より登場。無骨な外観と手にした武器がイカス、との票も。
3位	スライムボーグ	『ドラクエモンスターズ』に初登場。"サイバーなスライム"というデザインが票を集めた。

「かっこいい」ということで、男の子が好みそうなモンスターが入賞。そのほかに票を集めたのはギガンテス、アークデーモン、オーガー、ずしおうまる、ジャミラスなどのマッチョ系を中心に、ユニコーン、ハーゴンなどがいた。ゴールデンスライムは、確かに強いことは強いのだが、かっこいいかどうかという点で票が割れ、残念ながら落選。



デスピサロ
いかつい角、険しい牙、威嚇する爪、そしてレスラーを思わせるファイティングポーズと、すべてにおいて迫力満点。1位というのも納得か。

かわいいモンスターベスト3

順位	モンスター名	寸評
1位	はねスライム	『ドラクエモンスターズ』で初登場。空飛ぶスライムなんてロマンチック、というのが得票理由か？
2位	わたぼう	『ドラクエモンスターズ』のマスコット的存在。キャラクター性に関しては意見が割れているのだが。
3位	ベビーサタン	『ドラゴンクエストⅢ』より登場。MPがないのにメラミを出すあたりがチャームポイント。

惜しくも選外となったのは、スライム、ドラキー、ゴーストの御三家と、おおきづち、ピッキーなど。スライム系で順当に票を集めたのは、ボックススライム、スライムツリーなどだったが、スライムファング、スラッピーについては微妙な意見が聞かれた。なお、テールイーターに票を入れた者が1名、しかもそれが女子であったこともつけ加えておく。

はねスライム
登場から12年、ついにスライムが空を飛べるようになった。火星人型の足と羽とは、ミスマッチのようが、これが魅力という人もいるらしい。





リップス
素の状態でぱふぱふを覚える唯一のモンスター、リップス。こんな不細工なやつにぱふぱふされたら、そりゃ行動不能におちいってしまうだろう。

好きな呪文・特技ベスト3

順位	呪文・特技名	寸評
1位	ぱふぱふ	なんと、性別によって効果が変化する、唯一の特技なのだ。メスのぱふぱふは意外と使える。
2位	ギガスラッシュ	単体攻撃の特技としては最強クラスに属する。それだけに、覚えるまでがかなり大変。
3位	マダンテ	MPが高いほど、威力は上がる。通信対戦においては、ある意味で反則に近い存在なのかも。

そのほかでは、攻撃系だと"かがやくいき"、"ばくれつけん"、"なかまをよぶ"、"バズウしょうかん"。「覚えるのが大変だけど好き」というのが"せいしんとういつ"、"いてつく"・"やみ"・"ひかり"の"はどう"シリーズ、"パルプンテが"人気。逆に敬遠されたのが"○○ぎり"、"レミラーマ"、そして対魔法防御策であっさり無力化してしまう通常呪文系だった。

キングレオ
思い込み説が多数を占めるなか、「たてがみが歌舞伎役者みたいに赤だったら、"かっこいいモンスター"に投票した」という意見が。それ、無責任すぎ。



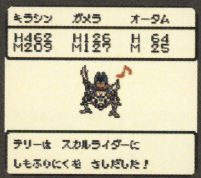
色が意外だったモンスターベスト3

順位	モンスター名	寸評
1位	キングレオ	『ドラゴンクエストⅣ』より登場。レオ（＝獅子）だけに「黄色と思っていた」説が強かった。
2位	キラーグース	『ドラゴンクエストⅥ』より登場。その外観と色使いにショックを覚えた人が多数出た。
3位	ももんじゃ	『ドラゴンクエストⅣ』より登場。とぼけた表情と色とのギャップの大きさを嘆いた人多し。

ゲームボーイカラーでステータス画面を見てみたら、「想像していた色とこうも違っていたなんて！」とビックリしてしまったモンスターを挙げてもらった。その結果がこの順位だが、このほかにはスライムツリー、スライムボーグ、ダーククラブ、ワイトキングなどの名前が出ていた。まあ、勝手に思い込んでしまうほうも悪いとは思うのだが。

こぼれ心得 1

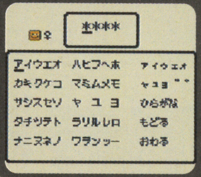
ここではフォローしきれなかった心得を紹介。まず、しもふりにくを山ほど与えても仲間にならない、という状況。仲間になるかどうかはあくまでも運なのだが、一度でも仲間にしたモンスター（配合で作った場合を除く）は、つぎからは極端に仲間になりにくくなる、という条件もあるのだ。おつぎはパルプンテの効果。流星が降り注いで敵味方の残りHPが1になる、"かいしんのいちげき"が出まくる、味方が生き返る、敵が砕け散るなど。効果はほかにもまだあるが、今回はここまで。



←再度仲間になる確率がゼロというわけではない。とにかく運次第だ。

こぼれ心得 2

こちらのコラムでは、ちょいと脇道にそれたお話をひとつ。モンスターに名前を付けるときに、いったん名前を消して"おわる"を選ぶと、モンスターの種類と性別に応じて、自動的にあらかじめ用意された名前になる。それが気に入らなければ、エンディングのあとなら"めいめいし"に相談すれば名前が変えられる。そして格闘場の左側にあるテーブル。ここに座ると、パーティーのモンスターと話ができるが、彼らの会話の内容は、モンスターの系統と性格によって変化するのだ。



←この状態にして"おわる"を選べば、自動的に命名が行われる。

ゲームに役立つグッズカタログ

ちょ〜お役立ちGoods!!

もっと もっと NINTENDO64を快適にENJOY!!

このコーナーでは、ゲームをするときに“なくても、それはそれで支障はきたさない”。だけど“あったら便利”という大胆なスタンスのもと、編集部員たちが街で見つけてきたグッズを紹介するぞ。



ニュータイプデムス サンダーテックス

ココにお役立ち

太タイプ5,300円・普通タイプ4,200円　デムス

長時間のゲームプレイってことはいい換えれば電子機器にずっと触れ続けているってこと。気づかないうちに体が帯電してるかも。静電気でデータ消失ってこともある。これで放電しちゃえ。



カートリッジとN64本体のコネクタ部分が汚れると、ゲームが動かなくなったりするよね。そんなときはこの接点クリニカで、きれいに拭いてあげよう。

1,600円　オーディオ テクニカ

接点クリニカ AT6022

ココにお役立ち



メモリーフォーム

(320ミリ×290ミリ×10ミリ)

1,720円　山光油業

NASA（米国航空宇宙局）が開発した素材で、衝撃の90パーセントを吸収してしまうスグレモノ。持ち運びや収納のときにこれで本体を包んでおけば安心だ。

ココにお役立ち



ポリマール
(プラスチックみがきクロス)

500円　光陽社

N64って末永く楽しめる物なんだから、いつでもきれいにしておこうよ。ゲームをし終えたらこれで軽く磨いておこう。小さなキズや汚れを取ってくれるぞ。

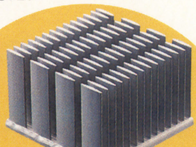
ココにお役立ち

超すきまノズル

ココにお役立ち

1,280円　コジット

本体上部のカートリッジ差し込み口は、フタがついてるとはいってもやっぱりホコリが溜まるもの。1.5センチ幅のすきまにも入るノズルで、きれいにお掃除してあげよう。

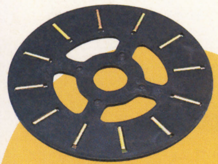


ヒートシンク放熱材

ココにお役立ち

730円　東急ハンズ

長時間ゲームを楽しんでいると、なーんかN64本体やACアダプターにこもった熱が気になってしまう。そんなときにはこれを装着すれば放熱を助けてくれるぞ。

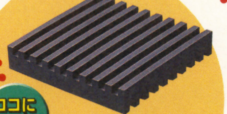


スラストベアリング

ココにお役立ち

680円　野口ハードウェアー

これを真ん中に挟んで上下に板をビス留めすると回転台座ができ上がる。数人でゲームをするときテレビの下に敷いておけば手軽に画面の向きを変えられるぞ。



防震ゴム
(TI-505 黒V4)

ココにお役立ち

580円（4枚入り）　東京防音

本体だって精密機器なんだから、床なんかにガンガンぶつけてたらいいわけないよ。両面テープで裏側にこれを貼っておけば衝撃をやわらげてくれ、スベリ止め効果もあるぞ。



パイン 丸ハンドル（把手）

250円　東急ハンズ

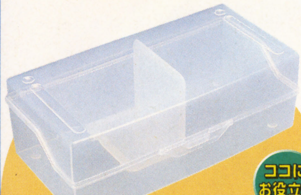
吸着盤 立横穴20mm

ココにお役立ち

120円（4個入り）　ユニ・ビオラ

本体を引き寄せたいときに、コントローラーごと引っ張ったりしてない？　ケーブルが断線しちゃうよ。吸盤で把手を本体につけとけば一発解決。





かたづけBOX
TVゲームソフト

ココにお役立ち

680円　ナカバヤシ

収納ケースは数々あるけど、これはゲームソフト専用とうたったモノだ。N64のカセットなら13本収納できる。“床に散乱するカセットの情景”ともサヨナラだ。



電脳6

ココにお役立ち

850円　ノーマディック

友だちの家にカートリッジを持って遊びに行くとき、無造作にカバンに突っ込んだりしてはダメ。静電気や衝撃から守ってくれるこんな小袋に入れて持ち歩こう。



サイズポケット

ココにお役立ち

1,800円　ノーマディック

ソフトの数は増えたけど、そのために棚を設置するのもな……なんて人でも、気軽にソフト置き場を増やせるのがこれ。攻略本やコード類を入れておくのもいいぞ。

問い合わせ先／光陽社☎03-3913-7131　東京防音☎048-468-0033　山光油業☎03-3253-7451　サンライク☎03-3623-8893　ナカバヤシ☎06-930-6677　ノーマディック☎0425-71-0115（東急ハンズでも受付）エピカ☎03-3842-4426　デムス☎03-3494-1962　オーディオ テクニカ☎042-739-9161

ゲームをするときは何時間もテレビ画面を見続ける。だから画面からの有害な光線から目を守るのは重大問題だ。このメガネは紫外線を100パーセントカットしてくれるぞ。
9,000円 エピカ
OAメガネ フォトン OA-M5



両手でコントローラーをにぎっていても電話で話せるスグレモノ。友だちにヒントを聞きながらゲームを進めていくことだってできちゃうのだ。
9,500円 ソニー
トークフリーアダプター TL-7



集中力を持続させていたいのに、ついつい眠くなってしまう……なんてこともこれでなくなるぞ。耳にセットして一定時間にアラームを鳴らしてしまえ。
1,500円 本田通信工業
イアラム

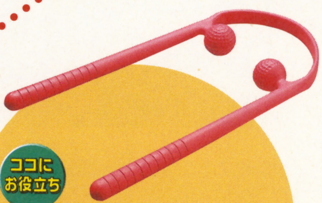


徹夜を決め込んではみたけど、気づくとコントローラーをにぎったまま眠ってた……それでもいい人は最初っから安眠のための枕を首にセットしておこう。
580円 富士商
リラックスピロー





ハンドマッサージャー
14,800円 スライヴ
シューティングでひたすら連射、格闘でパンチ&キック、と手の筋肉を酷使した人は、これでてのひらをリラックス。見るからに強力そうなデザインでしょ。



くびねっこ
1,000円 赤石
画面に集中するあまり、体を前に乗り出し続けていると首が疲れてくるんだよね。そんなときはこれでギューっとつかんで揉みほぐせば、ゲーム後遺症(?)も防げるぞ。





ぶるぶるキョロちゃん
1,500円 サンライク
本体を振動させてマッサージ効果を出すおもちゃのひとつだが、この商品には振動するキョロちゃんを肩に固定させるスティックがセットされている。これでゲームをしながらでも使えるぞ。



指サック ラバーキャップ
160円(2個入り) AXIS
3Dスティックを操作する親指に装着すれば、コントローラーの操作感が良くなるぞ。長時間プレイで指先が痛くなるのも防ぐことができるのだ。



くわの木箸
350円 東急ハンズ
ポテトチップスを食べながらプレイするのは楽しいけど、コントローラーが油でベトベトになるのが……。そんな人にはコレ。この形状と表面処理が物をつかみやすいのだ。



竹製アイストング
700円 東急ハンズ
"箸で一枚一枚つかむのは面倒だよ"っていう横着者はこれがもってこい。金属と違ったソフトなホールド感だから、ポテトチップスが食べる前に粉々なんてことはない!?



POPスタンド ブラック
1,600円 東急ハンズ
ゲームの攻略本や雑誌の攻略記事をこのスタンドにはさんでプレイすれば、いちいち「え〜っと」なんてわずらわしい思いをすることもなくなるぞ。

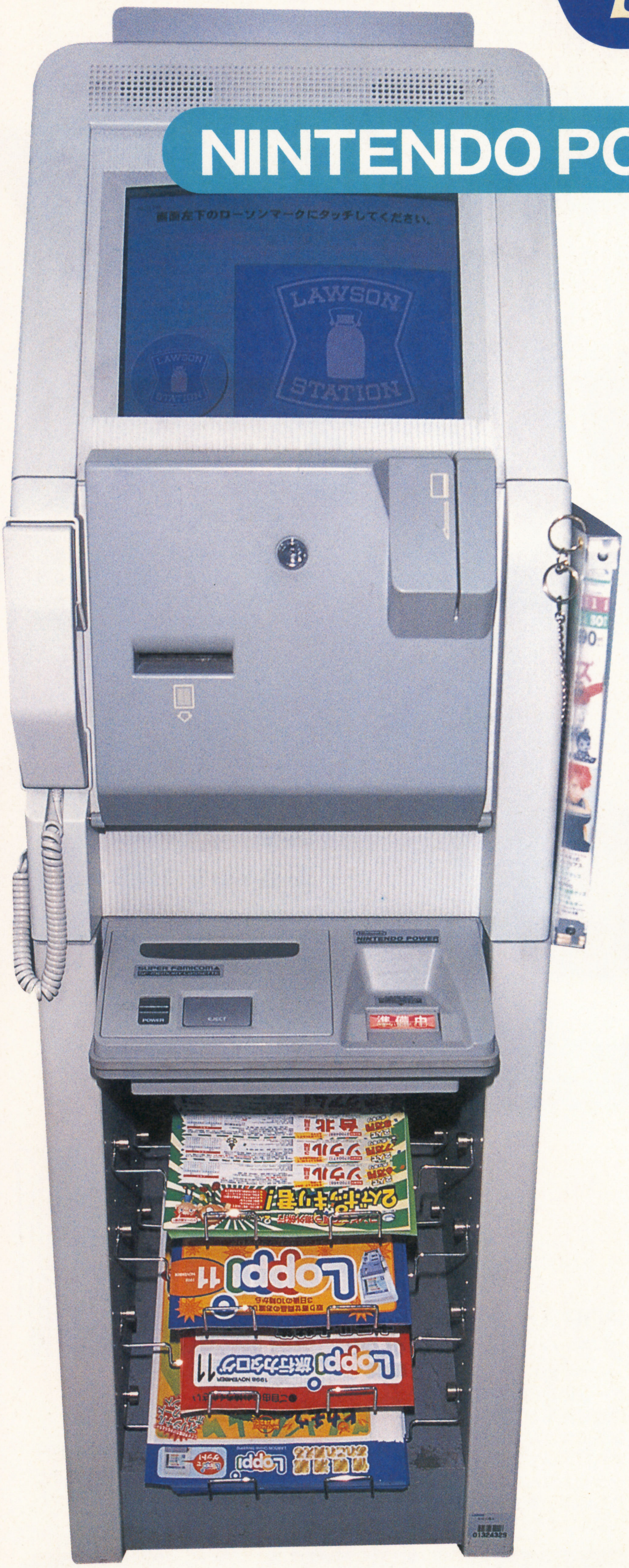


OAエプロン (チェック・ブルー)
6,800円 サンワサプライ
テレビから発せられるのは紫外線だけじゃないぞ。人体に悪影響を与えると言われている電磁波をこれでシャットアウトしてしまおう。

ソニー☎03-5448-3311 コジット☎06-962-1541 本田通信工業☎045-934-5551 富士商☎054-265-4731 赤石☎0120-716661(フリーダイヤル)
上記以外の商品はすべて、東急ハンズ渋谷店☎03-5489-5111 ※このコーナーの表示価格はすべて税抜きです。

©MORINAGA & CO.,LTD.

徹底検証
ニンテンドウパワーのすべて



NINTENDO POWERってなんだろう?

ニンテンドウパワーとは、スーパーファミコン用のゲーム書き換えシステムのことだ。店頭で購入したゲーム書き換え用のカセット、SFメモリカセットに好きなゲームを書き込める。カセットの容量にあわせてふたつ以上のゲームを書き込んだり、書き込んだゲームに飽きたら、ほかのゲームに書き換えることもできるのだ。

書き換え設置店はどこ?

ニンテンドウパワーは全国のローソンで利用できる。'97年9月30日に開始された当初の実施店舗は首都圏の約100店だったが、いまでは6,800以上の書き換え設置店があるのだ。はじめは39タイトルだったソフトのラインアップも、現在では150タイトルを超える。もちろん書き換え用のSFメモリカセットだってローソンで買えるぞ。



←全国6800店以上もあるので、気軽に書き換えできるのだ。

LAWSON STATION

いかなくちゃ、ないのだ

これだけわかれば大丈夫!!

奥さん、おトクですよ

ニンテンドウパワーを利用するのにまず必要なもの、それがSFメモリカセットだ。気になる価格は3,980円(税別)。この中に8つのFブロックと16のBブロックが用意されている。ゲームのプログラムを書き込むのにFブロックを、セーブするのにBブロックを使用。1本のSFメモリカセットに最大5本までゲームを書き込むことができる。2種類以上のゲームを書き込むと、ゲームを選ぶメニュー画面用にFブロックを1つ使ってしまうので、注意が必要だ。

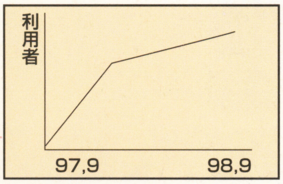


POWER no SUBETE

NINTENDO POWER ココが気になる!!

ニンテンドウパワーの使いかたはだいたいわかったけど、どうなのよ実際のとこ、調子はいいの? もっといろんなところで使いたい! これからもっとすごいことになるんでしょ? というみんなの声に応えて聞いてきましたよ、任天堂に。これからはニンテンドウパワーがすごいことになる! かもよ。

ニンテンドウパワーが開始された'97年9月にはN64がもう発売中だったのにスーパーファミコン用にしたのはなぜ?
「実稼働ゲーム機ナンバー1であるスーパーファミコンの、入門機としての位置づけを明確にしたいと思っておりました。」
ほう、それでその利用者数はどのくらいになるんですか?
「ローソンさんからは順調に推移していると聞いています。」
むむむっ。順調ですか、順調。それでは、この勢いで、ゲームボーイソフトの書き換えは?
「'99年中には開始できるものと思っております。」
ガガーン! それはいわゆるビッグニュースというやつじゃありませんか? あんなソフトやこんなソフトも書き換えできてしまうのかな。'99年といえば例の64DDも6月に発売予定ですが、こちらもローソンで書き換えできちゃったりしますか?
「今の書き換え機の方式ではできません。64DDの普及にあわせて検討することと思います。」
こちらは、まずは発売をしてみてからという感じかな。では以前から要望の強い、まだラインアップに加わってないメーカーの参入についてはいかがなものでしょうか?
「わかりません。」
あらっ、そうなんですか。しかし、任天堂では電子メールでのリクエストを募集しているので君の希望がかなうこともある? 来年はニンテンドウパワーの動きから目が離せない年になるかもしれないぞ。



⬆順調に推移というのはこんな感じ? あくまでイメージですが。


⬆任天堂から具体的な時期に関する発言はこれまでなかった。このコメントはゲームボーイの書き換え開始が近づいているということなのかな?


⬆書き換え機の改良による、書き換え開始を期待したいところ。

任天堂では、ニンテンドウパワーに関する意見や質問を受けつけているぞ。こんなソフトを入れてほしい、というリクエストなど、どんどん送ってみよう。

あて先 power@nintendo.co.jp

なお「個々のメールに対してのお返事はできませんがご了承ください」とのことなので辛抱強く待つのが吉。

SFメモリカセットのすべて

それでは、ちょっとややこしい容量の計算をここでやってみるのだ。『SUPER PUNCH-OUT!!』と『弟切草』で使うFブロックは合計6つ。2種類のゲームを書き込むので、メニュー画面用にさらにもう1つで、合計7つ。Bブロックは合計8つ。残りの容量はFブロックが1つ、Bブロックが8つだ。この2本の書き込み料金は税込みで4,200円。新品で買うよりもずいぶんとお得なのだ。残ったブロックには、あとからさらにゲームを書き込むこともできるぞ。うーん、すごい。

こんな組み合わせはいかが?

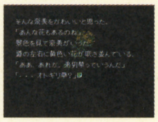
SUPER PUNCH-OUT!!


⬅海外で人気の高かったボクシングゲームなのだ。

Fブロック 4
Bブロック 4

＋

弟切草


⬅名作の呼び声高いサウンドノベルシリーズの第1弾。

Fブロック 2
Bブロック 4

＋

メニュー用 Fブロック 1

▶

合計
Fブロック 7
Bブロック 8

▼

残り
Fブロック 1
Bブロック 8

ロッピーの操作を大紹介!!

ここではロッピーの操作を順番に説明しよう。これさえ読めば、店内でおろおろせずに済むぞ。もし間違った操作をしてしまっても、最初からやり直すこともできるので、あせることはない。まずは102ページからのリストを見て、書き換えをしたいソフトのブロック数を調べよう。合計を計算してからお店へ向かうのだ。



ローソンに着いたら迷わずSFメモリカセットを購入。ゲーム書き換えの基本中の基本。



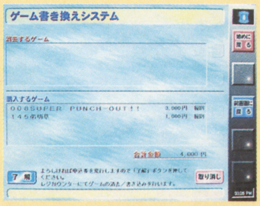
ロッピーの画面上の"ゲーム書き換えシステム"と書いてある部分をタッチするのだ。



画面の指示に従って、カセットを差し込み口に入れて、スイッチをオンにしよう。



お目当てのゲームを選び出そう。ジャンル別になっているので探すのもラクラク。



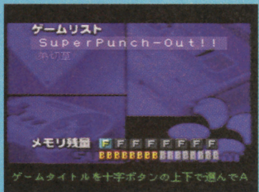
ここで、画面の表示リストを確認して、書き込むゲームを最終決定するのだ。



ロッピーから申込券が出てくるので、スイッチをオフにしてからカセットを抜き取る。



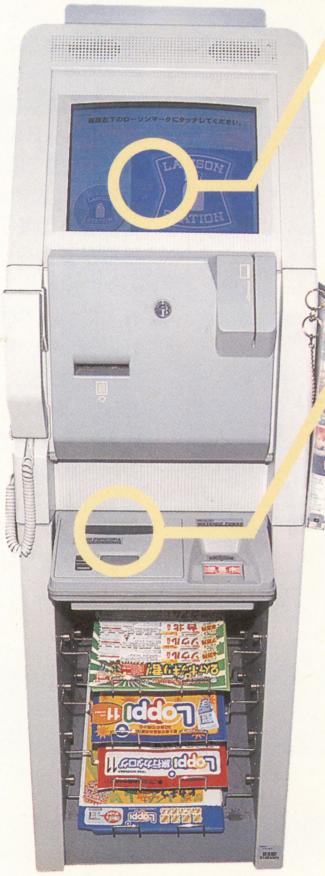
レジで申し込み券と代金を渡すと、店員さんがゲームの書き込みをやってくれるぞ。



さあ、あとは書き込んだゲームで遊びまくるのだ。あきたらまた書き換えればよし。

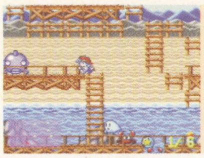


遊び方シートは1ゲームにつき29円（税別）で買える。説明書だと思えば安いかな。



新作ソフト大紹介

NINTENDO POWERのオリジナル新作ソフトを一挙に18本紹介するぞ!!

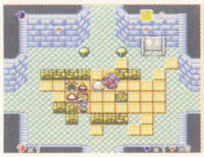


POWERロードランナー
'99年1月書き換え開始

パズル　任天堂　2,500円　000027　F-3　B-4

冒険家ムーグルくんが南の島で宝を集め、島に街を築いていくアクションパズルゲーム。自分の左右に穴を掘って、敵を埋めたりしながら宝を集めよう。

©1983 Douglas E. Smith All rights reserved."Lode Runner"is a trademark of Douglas E. Smith. Licensed by Douglas E.Smith through T&E Soft. ©1999 Nintendo

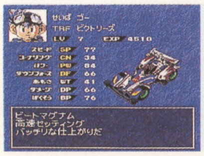


POWER倉庫番
'99年1月書き換え開始

パズル　任天堂　2,500円　001759　F-2　B-4

ファミコンで大人気となったパズルゲームのリニューアル版。西洋の悪魔に支配された日本の妖怪村を救うため、西洋と日本をつなぐ穴をふさぐのだ。

©1999 Nintendo ©1982,1998 THINKING RABBIT Inc.



ミニ四駆レッツ&ゴー!! POWER WGP2

ロールプレイング　任天堂　2,500円　050741　F-4　B-4

テレビやマンガで大人気の『爆走兄弟レッツ&ゴー!!』が、完全オリジナルのミニ四駆RPGとして登場。ミニ四駆の知識がなくても気軽に楽しめるのだ。

©1998 Nintendo,JUPITER CORP. ©こしたてつひろ・小学館・テレビ東京 ©タミヤ

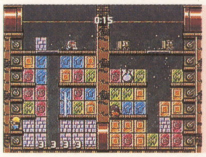


ダービースタリオン98

シミュレーション　任天堂　2,500円　261971　F-6　B-16

前作『96』に'98年のデータを追加・変更したシミュレーションゲームの最新作。プレイヤーは競走馬を生産、育成させ、全GI制覇を目指していこう。

©ParityBit ©ParityBit / ASCII 1998



WRECKING CREW '98

アクション　任天堂　3,000円　308307　F-4　B-4

懐かしの名作がスーパーファミコンで再び登場。ファミコン版が忠実に移植されたほか、オリジナル版のトーナメントモード、対戦モードなどがあるぞ。

©1998 Nintendo

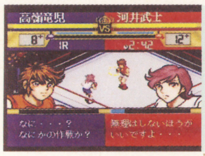


スーパーファミリーゲレンデ

スポーツ　ナムコ　3,000円　355020　F-4　B-4

苗場、ニセコ、蔵王などのゲレンデでスキーのレースができる。レース以外にも動物が主人公のストーリーモードなど、6つのモードで遊べるぞ。

©1995 NAMCO LTD



リングにかけろ

スポーツ　日本コンピュータシステム　3,000円　829790　F-5　B-0

主人公・高嶺竜児とその仲間を操作して、世界の強豪たちに勝ち抜いていくことが目的。パンチを打つと変わる画面では、瞬時の判断が重要となってくる。

©車田正美／ジャンプコミックス ©NCS

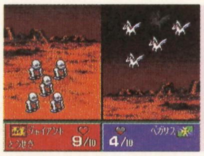


SUPER PUNCH-OUT!!

スポーツ　任天堂　3,000　574635　F-4　B-4

海外でのみ発売されていたボクシングゲームが日本初登場。試合は3分1本勝負。タイム内に倒せないと自動的に相手の勝利となるので、すばやく倒そう。

©1994 Nintendo

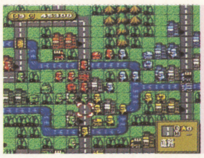


幻獣旅団

シミュレーション　アクセラ　3,000円　817210　F-8　B-16

人間と幻獣が平和に暮らす国を舞台としたファンタジーシミュレーションゲーム。プレイヤーは南方アースリングの若き王子となって国の戦乱を鎮めよう。

©1998 AXELA

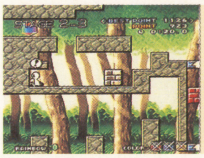


スーパーファミコンウォーズ

シミュレーション　任天堂　3,000円　157694　F-4　B-16

名作ウォーシミュレーションゲームのリニューアル版。オリジナルマップに加え、新マップ、新ユニット、7人の敵将、4人対戦など、新しい要素も追加。

©1988,1998 Nintendo ©1998 INTELLIGENT SYSTEMS

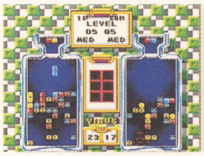


すってはっくん

パズル　任天堂　3,000円　249793　F-6　B-4

いろんなものを吸ったり吐いたりできる"はっくん"を操作して、島中に散らばった虹のかけらを集めてまわるアクションパズルゲーム。

©1997,1998 Nintendo

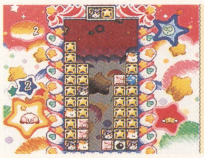


ドクターマリオ

パズル　任天堂　3,000円　849774　F-1　B-1

名作パズルゲームの最新作。ファミコン版ではできなかったコンピューターとの対戦が可能。強さの違う3色のウィルスから相手を選ぶことができるぞ。

©1990,1994,1998 Nintendo



カービィのきらきらきっず

パズル　任天堂　3,000円　355062　F-4　B-1

カービィとその仲間たちが活躍するアクションパズルゲーム。落ちてくる仲間ブロックで星ブロックをはさみ、ブロックを消して、星をキャッチしよう。

©1997,1998 HAL Laboratory,Inc. ©1997,1998 Nintendo



Zooっと麻雀!

パズル　任天堂　3,000円　076902　F-5　B-16

NP版オリジナル麻雀ゲーム。プレイヤーの打ち筋をコンピューターが自動的に理解し、オリジナル雀士を作成できる。友だちの作った雀士と対戦も可能。

©1998 Nintendo



ファミコン探偵倶楽部II うしろに立つ少女

その他　任天堂　3,000円　795160　F-6　B-4

ファミコンで人気の高かったアドベンチャーゲームのリメイク版。15歳の少年探偵になって、丑美津高校で起こった事件の謎を解き明かそう。

©1989,1998 Nintendo



平成 新・鬼ケ島 前編

その他　任天堂　3,000円　108642　F-6　B-1

サテラビューの番組で好評だった昔話アドベンチャーゲームのリメイク版。昔話『桃太郎』に登場する犬、猿、キジが主人公になっているのだ。

©1997 Nintendo

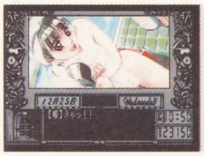


平成 新・鬼ケ島 後編

その他　任天堂　3,000円　109444　F-6　B-1

『平成 新・鬼ケ島』の後編。これだけでも遊べるが、話は前編の続き。また、クリアーするとファミコンで人気だったオリジナル版がプレイ可能になるぞ。

©1997 Nintendo



同級生2

その他　バンプレスト　3,000円　111074　F-8　B-1

パソコンで人気を博した恋愛アドベンチャーゲームがNP版で登場。オリジナルキャラクターや、グラフィック、シナリオなどが新たに追加されている。

©エルフ 1995 ©BANPRESTO 1997

ゲーム名の下の各データは、ジャンル、メーカー名、書き換え価格、商品番号、Fブロック数、Bブロック数を表しています。

アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

書き換え全タイトル一覧表

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
000027	1月新作・パズル	任天堂	POWERロードランナー	2,500円	3	4
001759	1月新作・パズル	任天堂	POWER倉庫番	2,500円	2	4
050741	新作・ロールプレイング	任天堂	ミニ四駆レッツ＆ゴー！！WGP2	2,500円	4	4
261971	新作・シミュレーション	任天堂	ダービースタリオン98	2,500円	6	16
308307	新作・アクション	任天堂	WRECKING CREW'98	3,000円	4	4
355020	新作・スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーゲレンデ	3,000円	4	4
829790	新作・スポーツ	日本コンピュータシステム	リングにかけろ	3,000円	5	-
574635	新作・スポーツ	任天堂	SUPER PUNCH-OUT！！	3,000円	4	4
817210	新作・シミュレーション	アクセラ	幻獣旅団	3,000円	8	16
157694	新作・シミュレーション	任天堂	スーパーファミコンウォーズ	3,000円	4	16
249793	新作・パズル	任天堂	すってはっくん	3,000円	6	4
849774	新作・パズル	任天堂	ドクターマリオ	3,000円	1	1
355062	新作・パズル	任天堂	カービィのきらきらきっず	3,000円	4	1
076902	新作・その他	任天堂	Ｚｏｏっと麻雀！	3,000円	5	16
795160	新作・その他	任天堂	ファミコン探偵倶楽部Ⅱ うしろに立つ少女	3,000円	6	4
108642	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 前編	3,000円	6	1
109444	新作・その他	任天堂	平成 新・鬼ケ島 後編	3,000円	6	1
111074	新作・その他	バンプレスト	同級生2	3,000円	8	1
693693	アクション	エポック社	ドラえもん3 のび太と時の宝玉	1,000円	3	-
606740	アクション	エポック社	ドラえもん4 のび太と月の王国	1,000円	3	-
132764	アクション	カプコン	ロックマン7	1,000円	4	-
129224	アクション	カプコン	ストリートファイターⅡ ターボ	1,000円	5	-
131148	アクション	カプコン	超魔界村	1,000円	2	-
131237	アクション	カプコン	ロックマンX	1,000円	3	-
108464	アクション	カプコン	ファイナルファイト	1,000円	2	-
110396	アクション	カプコン	ファイナルファイト2	1,000円	3	-
112453	アクション	カプコン	デモンズ・ブレイゾン 魔界村 紋章編	1,000円	4	-
719706	アクション	コトブキシステム	キッドクラウンのクレイジーチェイス	1,000円	2	-
398764	アクション	コナミ	がんばれゴエモン3	1,000円	4	4
131890	アクション	コナミ	ツインビー レインボーベルアドベンチャー	1,000円	2	4
468932	アクション	コナミ	魂斗羅スピリッツ	1,000円	2	-
468959	アクション	コナミ	がんばれゴエモン きらきら道中	1,000円	6	4
469017	アクション	コナミ	悪魔城 ドラキュラ XX	1,000円	4	-
112640	アクション	コナミ	それ行け エビス丸 からくり迷路	1,000円	2	-
281034	アクション	ナグザット	超魔界大戦 どらぼっちゃん	1,000円	2	1
722537	アクション	ナツメ	奇々怪界 謎の黒マント	1,000円	2	-
722545	アクション	ナツメ	奇々怪界 月夜草子	1,000円	3	-
143791	アクション	ナムコ	リブルラブル	1,000円	1	-
608173	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド	1,000円	2	-
604933	アクション	ナムコ	スーパーワギャンランド2	1,000円	2	-
751120	アクション	ナムコ	ワギャンパラダイス	1,000円	3	-
751111	アクション	ナムコ	サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1,000円	2	-
131130	アクション	任天堂	スーパーマリオワールド	1,000円	1	1
861367	アクション	任天堂	スーパーマリオコレクション	1,000円	4	4
468347	アクション	任天堂	スーパーメトロイド	1,000円	6	4
468363	アクション	任天堂	スーパードンキーコング	1,000円	8	1
468967	アクション	任天堂	スーパードンキーコング2	1,000円	8	1
468991	アクション	任天堂	スーパードンキーコング3	1,000円	8	1
468371	アクション	任天堂	カービィボウル	1,000円	3	4
469378	アクション	ハドソン	スーパーボンバーマン3	1,000円	3	-
283096	アクション	ハドソン	超原人2	1,000円	3	-
469424	アクション	ヒューマン	クロックタワー	1,000円	6	1
303534	アクション	ヒューマン	THE FIREMEN	1,000円	2	-
112470	ロールプレイング	アスキー	ウィザードリィ・外伝Ⅳ ～胎魔の鼓動～	1,000円	8	4
118931	ロールプレイング	アスキー	ダウン・ザ・ワールド	1,000円	4	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス ［古代機械の記憶］	1,000円	3	4
144134	ロールプレイング	アスミック	レナス2 ～封印の使徒～	1,000円	8	4
222208	ロールプレイング	アトラス	旧約・女神転生	1,000円	4	4
233561	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生	1,000円	3	4
235385	ロールプレイング	アトラス	真・女神転生Ⅱ	1,000円	4	4
251453	ロールプレイング	アトラス	Last Bible Ⅲ	1,000円	6	4
607576	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説	1,000円	2	1
608106	ロールプレイング	エポック社	ドラゴンスレイヤー 英雄伝説Ⅱ	1,000円	3	4
469386	ロールプレイング	カプコン	ブレスオブファイアⅡ	1,000円	5	4
176524	ロールプレイング	タイトー	エストポリス伝記	1,000円	2	4
133515	ロールプレイング	チュンソフト	トルネコの大冒険 不思議のダンジョン	1,000円	3	4
608092	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールド SFC	1,000円	3	4
693723	ロールプレイング	ティーアンドイーソフト	ソード・ワールドSFC2 いにしえの巨人伝説	1,000円	4	4
232925	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅲ 神々の沈黙	1,000円	2	4
250864	ロールプレイング	データイースト	ヘラクレスの栄光Ⅳ 神々からの贈り物	1,000円	4	4
201375	ロールプレイング	データイースト	METAL MAX 2	1,000円	2	4
468355	ロールプレイング	任天堂	マザー2	1,000円	6	4
132748	ロールプレイング	ハドソン	ELFARIA Ⅱ	1,000円	4	4
555983	ロールプレイング	ハドソン	新桃太郎伝説	1,000円	4	4
469394	ロールプレイング	ハドソン	大貝獣物語	1,000円	6	4
145131	ロールプレイング	やのまん	ARETH	1,000円	4	4
604941	ロールプレイング	やのまん	ARETH 2	1,000円	4	4
604925	ロールプレイング	やのまん	FEDA	1,000円	5	4
184861	スポーツ	アスミック	ダービージョッキー ［騎手王への道］	1,000円	2	4
722529	スポーツ	コナミ	実況ワールドサッカー2	1,000円	6	4

NINTENDO POWERの'99年1月分 書き換え全タイトルをジャンル別に掲載。

商品番号	ジャンル	メーカー名	ソフト名	書き換え価格	Fブロック数	Bブロック数
853577	スポーツ	ティーアンドイーソフト	デビルズコース	1,000円	2	4
197530	スポーツ	ティーアンドイーソフト	ワイアラエの奇蹟	1,000円	2	4
143839	スポーツ	ナムコ	ナムコットオープン	1,000円	2	4
076899	スポーツ	ナムコ	スーパーファミリーテニス	1,000円	2	-
329762	スポーツ	ナムコ	スーパー大相撲 熱戦大一番	1,000円	2	-
129216	スポーツ	任天堂	F-ZERO	1,000円	1	1
334367	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	スキーパラダイスWITHスノーボード	1,000円	2	-
335916	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	つり太郎	1,000円	2	1
281336	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	磯釣り 離島篇	1,000円	4	4
283126	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	海のぬし釣り	1,000円	4	4
283703	スポーツ	ビクターインタラクティブソフトウェア	川のぬし釣り 2	1,000円	3	4
469441	スポーツ	ヒューマン	スーパーファイヤープロレスリング X プレミアム	1,000円	4	16
469459	スポーツ	ヒューマン	スーパーフォーメーションサッカー96 WCE	1,000円	3	-
156736	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士	1,000円	2	4
175854	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士2 砂漠のロンメル軍団	1,000円	3	4
176541	シミュレーション	アスミック	鋼鉄の騎士3 激突ヨーロッパ戦線	1,000円	3	4
254223	シミュレーション	アトラス	魔神転生	1,000円	3	4
281255	シミュレーション	アトラス	魔神転生 II	1,000円	6	4
249785	シミュレーション	エポック社	ロードモナーク	1,000円	1	4
854344	シミュレーション	クエスト	伝説のオウガバトル	1,000円	4	16
607461	シミュレーション	クエスト	タクティクスオウガ	1,000円	6	4
608114	シミュレーション	コーエー	Winning Post2 プログラム'96	1,000円	6	16
608122	シミュレーション	コーエー	SUPER 大航海時代	1,000円	2	4
468924	シミュレーション	コナミ	ときめきメモリアル ～伝説の樹の下で～	1,000円	8	4
751081	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス2	1,000円	4	4
586897	シミュレーション	スターフィッシュ	スーパーブラックバス3	1,000円	8	4
608157	シミュレーション	ナムコ	ミリティア	1,000円	3	-
608131	シミュレーション	日本コンピュータシステム	デア ラングリッサー	1,000円	4	4
131156	シミュレーション	任天堂	シムシティー	1,000円	1	16
131245	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 紋章の謎	1,000円	6	4
469025	シミュレーション	任天堂	ファイアーエムブレム 聖戦の系譜	1,000円	8	4
283118	シミュレーション	ハドソン	アースライト ルナ ストライク	1,000円	6	4
303526	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	牧場物語	1,000円	4	4
288853	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	A III S.V.	1,000円	4	16
295809	シミュレーション	ビクターインタラクティブソフトウェア	ジ・アトラス	1,000円	4	16
586935	パズル	アイマックス	どっすん！岩石バトル	1,000円	2	-
608149	パズル	サン電子	上海III	1,000円	2	-
128805	パズル	タイトー	PUZZLE BOBBLE	1,000円	1	-
175188	パズル	タイトー	CAMEL TRY	1,000円	2	-
608084	パズル	ティーアンドイーソフト	クオンパSFC	1,000円	2	4
197831	パズル	データイースト	マジカルドロップ2	1,000円	4	-
608165	パズル	ナムコ	コズモギャング ザ パズル	1,000円	1	-
468916	パズル	任天堂	マリオのスーパーピクロス	1,000円	2	4
468941	パズル	任天堂	パネルでポン	1,000円	2	-
308790	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ なぞぷよ ルルーのルー	1,000円	2	4
326356	パズル	バンプレスト	す～ぱ～ ぷよぷよ	1,000円	2	-
721107	シューティング	コトブキシステム	PHALANX	1,000円	2	-
468894	シューティング	コナミ	極上パロディウス	1,000円	4	-
468975	シューティング	コナミ	ポップンツインビー	1,000円	2	-
468983	シューティング	コナミ	パロディウスだ！～神話からお笑いへ～	1,000円	2	-
117382	シューティング	コナミ	GRADIUS III	1,000円	1	-
122025	シューティング	コナミ	AXELAY	1,000円	2	-
142379	シューティング	タイトー	SPACE INVADERS	1,000円	1	-
751090	シューティング	ナムコ	コズモギャング ザ ビデオ	1,000円	2	-
283711	シューティング	ハドソン	キャラバン シューティング コレクション	1,000円	1	-
882372	その他	アイマックス	スーパー将棋2	1,000円	3	4
883549	その他	アイマックス	スーパー花札2	1,000円	2	-
113841	その他	アスキー	RPGツクール　SUPER DANTE	1,000円	2	16
118028	その他	アスキー	タワードリーム	1,000円	4	4
123064	その他	アスミック	ドカポン3・2・1 ～嵐を呼ぶ友情～	1,000円	3	4
138878	その他	アスミック	ドカポン外伝 炎のオーディション	1,000円	2	-
143618	その他	アスミック	決戦！ドカポン王国IV ～伝説の勇者たち～	1,000円	2	4
199303	その他	アテナ	プロ麻雀 極III	1,000円	2	4
221317	その他	アテナ	夜光虫	1,000円	4	4
249815	その他	コナミ	真・麻雀	1,000円	1	4
144126	その他	タイトー	大爆笑人生劇場 ～ずっこけサラリーマン編～	1,000円	4	4
153656	その他	タイトー	大爆笑人生劇場	1,000円	2	-
184853	その他	タカラ	SUPER億万長者ゲーム	1,000円	2	4
185035	その他	タカラ	SUPER人生ゲーム3	1,000円	4	4
133507	その他	チュンソフト	かまいたちの夜	1,000円	6	4
469432	その他	チュンソフト	弟切草	1,000円	2	4
329754	その他	ナムコ	ハロー！パックマン	1,000円	3	-
132756	その他	ハドソン	スーパー桃太郎電鉄II	1,000円	2	4
293105	その他	バンプレスト	晦 一つきこもり	1,000円	8	4
296015	その他	バンプレスト	学校であった怖い話	1,000円	6	4
288233	その他	ビクターインタラクティブソフトウェア	魔女たちの眠り	1,000円	6	4
308820	その他	ヒューマン	ただいま勇者募集中 おかわり	1,000円	4	4
339067	その他	ヘクト	囲碁倶楽部	1,000円	2	4
333956	その他	ボトムアップ	スーパートランプコレクション2	1,000円	1	-

アクション　ロールプレイング　スポーツ　シミュレーション　パズル　シューティング　その他

GET! ゲット! GET! ゲット! ブロス 出張版 しゅっちょうばん

『ゼルダの伝説』♪ 時のオカリナ グッズ大全開です!!♪

特製オカリナ、カレンダー＆手帳セット、下敷きと『ゼルダの伝説 時のオカリナ』のオリジナルグッズが登場だ。"ほしい"と思った人 キミ、このチャンスを見逃すな！　ゲットチャンスはいまだ!!

THE LEGEND OF ZELDA®
ゼルダの伝説 時のオカリナ

1 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』

特製オカリナ［ゲームに登場する音楽の楽譜つき］

【3000円】

ゲーム中に登場する、キーアイテムの"時のオカリナ"をモチーフに特製オカリナを製作したぞ。もちろん、演奏可能な逸品だ。付属の楽譜には、ゲーム中のメロディーを収録。

『時のオカリナ』からオカリナが飛び出した!!

限定 300個



ゲーム中のキーアイテム



◆ ちゃんと演奏できる!! ◆

『時のオカリナ』から忠実に再現された付属の楽譜でゲーム中のメロディーを奏でよう。初心者でもカンタンに演奏できる説明書も付いているのだ。うれしいね！





◆ゲーム中に登場するメロディーも、ちゃんと演奏することができちゃうのだ。

限定品は締切後に抽選のうえ、当選されたかたにのみ販売させていただきます。

©1998 Nintendo.

※デザインは一部変更される場合があります。

2 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』

特製卓上カレンダー＆システム手帳セット

【1200円】

注目!!

応募者全員サービス!!





『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の世界を見事に描いたイラスト満載の特製カレンダーと手帳がセットに。手帳の中身も超カッコイイ!! ファン必須のアイテムだ！

1999年の予定はこのセットでバッチシ!!?



3 『ゼルダの伝説 時のオカリナ』

特製キラ下敷き

【480円】



応募者全員サービス!!

表面は、キラキラのホログラムがロゴ部分を彩り、ダイナミックなリンクが踊る!!　裏面には登場アイテムを掲載！お店では手に入らないぞ。

応募のオキテ

今回紹介した『**ゼルダの伝説 時のオカリナ**』の**グッズ**がほしい人は、**106ページ**の**専用はがき**で応募してね。まず、はがきの表には、**住所**、**氏名**、**年齢**などの**必要事項**を記入する（18歳未満の方は、保護者の方の署名と捺印が必要です）。はがきの裏面には、**キミの欲しいグッズ**の欄に、**希望商品**の**個数**を書き、**合計金額**を記入しよう。その金額に**消費税**、**送料**（全国一律200円）を足した**総合計**を書く。記入もれがないかを確認して**ポスト**へ。締切後、編集部から総合計の金額を記入した**振込用紙**を**送付**します。**振込用紙**が届いたら**郵便局**で、お金を振り込もう。振り込み確認後、**約3週間位**で**商品**が届きます。

●締切　'99年1月31日(当日消印有効)

◆ 応募の注意 ◆

①必ず専用はがきに記入する際には、黒か青のボールペンを使用してください。

②18歳未満の方は、必ず保護者の方の署名と捺印が必要です。

③応募は、日本国内からに限らさせていただきます。海外からの応募は無効です。

④商品がお申し込みの内容と違っていたり、汚損、破損があった場合はお取り替えいたします。返金は一切受け付けておりません。

このチャンスを逃さずにGETだ!!

お問い合わせ・販売　月刊ファミ通ブロス編集部　●03・5433・7142（受付時間は祝日を除く毎週火曜日～木曜日の午後2～4時まで）

●読者プレゼント ●応募方法

希望商品が決まったら、本誌に綴じ込みのアンケートはがきに必要事項と希望商品名を記入のうえ、お送りください(切手は不要です)。当選者の発表は、商品の発送をもって代えさせていただきます。

●応募締め切り
1999年1月30日(土)消印有効

●ゲームボーイカラー
提供:アスキー/6名(各色1名)

カラー対応ソフトが続々登場! 既存ソフトもカラーで楽しめるゲームボーイカラーを各色1名にプレゼント。応募の際には、希望カラーの番号を記入してね。



1 レッド 2 パープル 3 イエロー 4 ブルー 5 クリアパープル 6 クリア

●アスキーパッド64
提供:アスキー/9名(各色1名)



1 ブルースケルトン 2 ピンクスケルトン 3 ホワイトスケルトン 4 ブラックスケルトン 5 ゴールド

A、B、Zの各ボタンごとに4つのモードの連射機能と5段階のスピードを設定できるN64専用コントローラー。応募の際には、希望カラーの番号を忘れずに。



6 シルバー 7 ホワイト×ブルー 8 ホワイト×ピンク 9 パール

●ハイパーステアリング64
提供:アスキー/ 1名

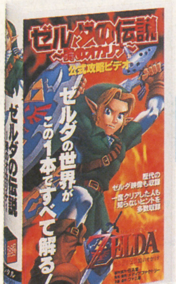


『マリオカート64』などのレーシングゲームをグッと楽しくする、ムード満点のN64専用ステアリングタイプコントローラーだ。

●『ゼルダの伝説 時のオカリナ』テレホンカード 提供:任天堂/20名

『ゼルダの伝説 時のオカリナ』の発売を記念して作られたテレホンカードを20名に。剣をかまえたリンクのポーズがりりしい。





12月17日からTSUTAYAほかでレンタル開始された攻略ビデオ。宮本茂氏のインタビューも収録されているぞ。

●『ゼルダの伝説 時のオカリナ』公式攻略ビデオ
提供:メディアファクトリー/10名

アメリカのNINTENDO POWER誌に連載されていた、石ノ森章太郎作のオールカラーコミックの単行本。1993年発行の超レアな1冊だ。



●石ノ森章太郎作『ゼルダの伝説』コミック
提供:任天堂/1名



STAFF on ファミ通64 Nintendo powered by ファミ通

発行人・編集人	浜村弘一	編集協力	有限会社チョップ/株式会社グリオ/澤村健
編集長	田原誠司	制作協力	有限会社プリグラフィックス/ASTRO graphica
副編集長	新井創士		吉原雅之/荒井清和/安藤正信/平野亜季
デスク	宮川隆/山本善宣		スタジオアトム/アート・オブ・シンクタンク・ゾララスト
アートディレクター	村田順一	広告営業	増形幸夫/原川朗広/平野修作/安部寿一/高橋利恵/田山麻子
編集スタッフ	吉村順司/秋山誠/神保憲史/堤俊浩/プチワラ	雑誌営業	後藤剛/酒井朋喜/堂前秀隆
	下山賢太郎/篠原元貴/中野岳人/渡邊忍/竹広博恵	製作購買	青木孝道
制作スタッフ	水口章/松井咲子	協力	任天堂株式会社



●97年度の史実通りに展開されるレースに参戦できるGRAND PRIXモードや、シナリオ形式でレースを行う新感覚のCHALLENGEモードなど、多彩な5つのプレイモードを搭載。
●ミハエル・シューマッハー、ミカ・ハッキネンやジャン・アレジなどを含む11チーム・22人のドライバーを選択可能。
コースは97年度に使用された17コースを、美麗なグラフィックで忠実に再現。
●マシンの挙動に加え、リアルタイムでの天候の変化やピット無線など、今までのレースゲームでは表現されなかったリアルさを追求。
●テレビ中継さながらにレースを観戦したり、プレイヤーのレースのリプレイを見ることができるBROAD CASTモードなど、様々な機能を搭載。

12月18日発売
希望小売価格5,800円（税別）

振動パック対応　レースゲーム　1〜2人用　バックアップ機能付き

任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地　(075)541-6113
東京サービスセンターTEL.(03)3254-1647　大阪TEL.(06)376-5970　名古屋TEL.(052)571-2506
岡山TEL.(086)252-2038　札幌TEL.(011)612-6930
※平成11年1月1日より大阪サービスセンターの電話番号が変わります。

インターネットの任天堂ホームページ　http://www.nintendo.co.jp/

NINTENDO64®

と NINTENDO64 および 振動パック は任天堂の商標です。
©1998 VIDEO SYSTEM CO., LTD. / PARADIGM ENTERTAINMENT INC. All Trademarks are property of their respective owners. An official product of the FIA Formula One World Championship licensed by Formula One Administration Limited.

SPECIAL ISSUE
【週刊ファミ通1/22号増刊】ファミ通64ロクヨン
●平成11年1月22日発行
●発行所　株式会社アスキー　●発行人／編集人　浜村弘一
●〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 Tel.03-5351-8111(大代表)
Nintendo powered by ファミ通



©1998 HUDSON SOFT ©1998 Nintendo

12月18日発売
希望小売価格 5,800円(税別)
1～4人
振動パック対応
50種類のミニゲームがぎっしり

Nintendo®
任天堂株式会社　本社　〒605-8660 京都市東山区福稲上高松町60番地
任天堂テレホンサービス　東京 (03) 3540-9999　大阪 (06) 376-3355　京都 (075) 525-3444
名古屋 (052) 586-3000　岡山 (086) 255-2130　札幌 (011) 612-4144
Home Page http://www.nintendo.co.jp/

定価490円
本体467円

T1126257010490

PRINTED IN JAPAN 共立印刷 ©ASCII 1999 雑誌 26257-1/22 Ⓛ -2/15

SPECIAL ISSUE

【週刊ファミ通1/22号増刊】

ファミ通64 ロクヨン

●先走りスクープ マリオゴルフ64

●徹底攻略 ゼルダの伝説 時のオカリナ

●ピカチュウ元気でちゅう

ASCII